

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA SISWA KELAS V SD DI KECAMATAN PANDAK
BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi Sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Septiana Utaminingrum
NIM 08108244083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta” yang disusun oleh Septiana Utaminingrum, NIM 08108244083 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 29 April 2015
Pembimbing,

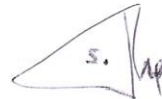
Prof. Dr. Anik Ghufon, M. Pd
NIP. 19621111 198803 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 29 April 2015
Yang menyatakan,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'S' followed by a vertical line and a small flourish.

Septiana Utaminingrum
NIM. 08108244083

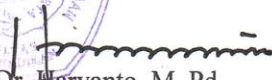
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta” yang disusun oleh Septiana Utaminingrum, NIM 08108244083 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Anik Ghufroon, M. Pd.	Ketua Penguji		10 Juli 2015
HB. Sumardi, M. Pd.	Sekretaris Penguji		13 Juli 2015
Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.	Penguji I (Utama)		14 Juli 2015

Yogyakarta, 24 AUG 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan




Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Karena sebuah proses tidak akan mengkhianati sebuah hasil”.

(Darwis Tere Liye)

Mencoba menggunakan media pembelajaran lebih baik dari pada tidak mencoba sama sekali.

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan kerendahan hati, makalah tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tuaku Bapak Sukijan dan Ibu Rinah, terima kasih atas semua kasih sayang, dukungan, motivasi serta doa-doanya yang senantiasa selalu dipanjatkan demi keberhasilan dan kesuksesanku.
2. Almamater S1 PGSD FIP UNY.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

(Septiana Utaminingrum)

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA SISWA KELAS V SD DI KECAMATAN PANDAK
BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:

**Septiana Utaminingrum
NIM 08108244083**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual, dan (2) perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental *designs* dengan metode *one group pre-test-post-test design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar di kecamatan Pandak Bantul yang berjumlah 40 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*). Teknik analisis data menggunakan uji *paired t test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($12,353 > 2,042$), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$); dan (2) terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada pada *pretest* ($17,65 > 14,65$). Besarnya peningkatan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual sebesar 3,00.

Kata Kunci: media audio visual, keterampilan menyimak cerita, dan pembelajaran, bahasa indonesia

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan ke hadirat Allah Swt., atas segala rahmad dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta”. Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang seetinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kebijakan dan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Haryanto, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai kemudahan.
3. Prof. Dr Anik Ghufro, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah berkenan memberi petunjuk, bimbingan, dan dorongan serta nasehat dengan penuh keikhlasan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Sri Nuryani Samsiatun, M.S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD di Kecamatan Pandak Bantul yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam penelitian.
5. Bapak dan ibu guru di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak Bantul atas partisipasi dan kerjasamanya.
6. Siswa-siswi kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul atas partisipasi dan kerjasamanya.
7. Adikku tercinta Fajar Subekti yang senantiasa memberikan motivasi dan doa hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-temanku di Prodi PGSD angkatan 2008, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih untuk kerjasama dan kekompakan kita.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapatkan ridho dari Allah Swt.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Namun, penulis bersyukur karena dengan kemampuan yang dimiliki dengan segala keterbatasan penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya. Amin.

Yogyakarta, 29 April 2015

Penulis

Septiana Utaminingrum
NIM. 08108244083

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penulisan	9
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teorisi	10
1. Pengertian Menyimak	10
2. Tujuan Menyimak	12
3. Manfaat Menyimak	13
4. Faktor Yang Mempengaruhi Menyimak	13
5. Tes Keterampilan Menyimak	15
6. Pembelajaran	16
7. Media Pembelajaran	19
8. Jenis dan Manfaat Cerita Anak	33
9. Metode dan Elemen Struktur Cerita	35

10. Karakteristik Anak SD	36
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Pikir	41
D. Perumusan Hipotesis	43
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Desain Penelitian	46
C. Variabel Penelitian	48
D. Tempat dan Waktu Penelitian	48
E. Populasi dan Subjek Penelitian	49
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Instrumen Pengumpulan Data	51
H. Validitas dan Reliabilitas	53
I. Teknik Analisis Data	57
 BAB VI. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan	72
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	49
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen.....	52
Tabel 3. Interpretasi Koefisien Korelasi	55
Tabel 4. Hasil Uji Validitas.....	55
Tabel 5. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	62
Tabel 6. Hasil Kategori <i>Pretest</i>	63
Tabel 7. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	65
Tabel 8. Hasil Kategori <i>Posttest</i>	67
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas	68
Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Variansi.....	70
Tabel 11. Hasil Uji <i>Paired T Test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....	43
Gambar 2. Desain Penelitian.....	46
Gambar 3. Skema Prosedur Penelitian.....	59
Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	62
Gambar 5. <i>Pie Chart</i> Hasil Uji Kategori Pada <i>Pretest</i>	64
Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	66
Gambar 7. <i>Pie Chart</i> Hasil Uji Kategori Pada <i>Posttest</i>	67

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab 1 Pasal 1 ayat 4 disebutkan bahwa “Standar Kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Praktisi pendidikan terutama para guru dituntut untuk kerja keras mewujudkan apa yang disebutkan dalam Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 2. Proses pembelajaran di kelas menjadi tumpuan diperolehnya lulusan yang tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan yang memadai. Untuk mencapai lulusan yang berkualitas dalam berbagai hal baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan maka disusunlah kurikulum pada setiap jenjang pendidikan yang terdiri dari beberapa mata pelajaran dan diharapkan dapat menunjang kompetensi lulusan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita. Bercerita merupakan salah satu metode yang diyakini efektif menyampaikan pendidikan nilai. Hal ini disebabkan karena, (1)

cerita dapat menciptakan emosi kasih sayang yang mengarah pada kebaikan, hasrat untuk melakukan perbuatan yang benar, (2) cerita menyediakan kekayaan keteladanan akan kebaikan, (3) cerita dapat membiasakan remaja dengan aturan moral yang perlu mereka ketahui, dan (4) cerita dapat membantu untuk membuat pengertian kehidupan, membantu untuk menciptakan kehidupan diri sendiri sebagaimana sebuah cerita (O'Sullivan dalam Felicia 2005: 6-7). Dibutuhkan beberapa langkah dalam bercerita agar kegiatan bercerita menjadi lebih menarik, rapi dan runtut. Pembelajaran bercerita sebagai bagian dari pembelajaran menyimak dan berbicara, harus dilaksanakan sebaik mungkin agar minat dalam pembelajaran bercerita siswa lebih bersemangat.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi yang tinggi untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya. Hasil penelitian Burhan (2010: 82) menyatakan bahwa pada umumnya setiap hari orang menggunakan waktu komunikasinya 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Goleman (2002: 59) menyatakan bahwa Departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat menaksir dari seluruh waktu yang disediakan untuk berkomunikasi, 22% digunakan untuk membaca dan menulis, 23% untuk bicara, dan 55% untuk mendengarkan.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini membuktikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak, baik menyimak cerita, berita, laporan, iklan, dan lain-lain.

Faktanya di berbagai sekolah dasar kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton, sehingga kualitas keterampilan berbahasa siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa di kelas, tidak semua siswa dapat aktif selama kegiatan pembelajaran bercerita. Apabila anak sudah mengetahui isi dan jalan cerita, ditambah guru dalam bercerita kurang menarik akan mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif. Selain itu, masih banyak terdapat guru yang mengambil materi pembelajaran keterampilan menyimak dari buku ajar yang sudah dimiliki siswa, baik materi tentang menyimak cerita, menyimak pidato, menyimak petunjuk, menyimak ceramah, maupun materi menyimak yang lain. Hal ini berdampak pada produksi bahasa mereka. Kemampuan dalam menuangkan ide atau gagasan melalui tulisan masih kurang, hal ini bisa dilihat dari pendeknya tulisan siswa kalau siswa disuruh menceritakan kembali isi cerita.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak cerita siswa supaya lebih efektif perlu adanya media pembelajaran yang baik. Dikalangan pendidik tradisional kata media selama ini sering terkesan sesuatu yang mahal, rumit, dan berteknologi tinggi. Akibatnya terjadi keengganan berhubungan dengan media meskipun sebenarnya di sekolah sudah terdapat sarana pembelajaran

bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered*, dari *passive learning* ke *active learning*, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Menurut Akhadiah, dkk (1991: 1) secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah (1) siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara; (2) siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan; (3) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial; (4) siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis); (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Memperhatikan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut sebaiknya penyelenggara pembelajaran bahasa Indonesia mampu mempersiapkan,

membina, dan membentuk kemampuan peserta didik agar menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Hal ini berimplikasi pada bagaimana seorang pendidik mendesain pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Pemilihan media dan metode yang sesuai dengan kurikulum dan potensi siswa adalah bagian lain yang harus diperhatikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan pihak sekolah. Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Menurut Rohani (1997: 97-98) penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media audiovisual diharapkan ada peningkatan dalam proses

pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita dan peningkatan prestasi siswa. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal di Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita di Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita di Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.
4. Penyajian materi yang kurang menarik sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita di Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan lebih bersifat *teacher centered* daripada *student centered*, sehingga siswa cenderung pasif karena guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung.
6. Materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru masih terpaku pada buku pegangan.
7. Belum diketahuinya pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Peningkatan keterampilan menyimak cerita dilihat dari tes yang diberikan pada awal pembelajaran sebelum menggunakan media audiovisual dan sesudah menggunakan media audiovisual.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual?

2. Apakah ada perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual.
2. Perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Dengan penelitian ini diharapkan siswa semakin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimak cerita. Muncul kesadaran guru untuk lebih mengoptimalkan sarana media khususnya dalam pembelajaran menyimak cerita, sehingga

pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi anak didik. Dengan demikian pada akhirnya pembelajaran dengan media audiovisual mampu meningkatkan prestasi belajarnya dan juga perilaku atau sikapnya sesuai dengan nilai-nilai yang hendak dicapai khususnya melalui pembelajaran bahasa Indonesia.

- b. Mengemas pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih kreatif, inovatif, dan menarik dengan menggunakan media audiovisual, sehingga kesan konvensional dan membosankan pada pembelajaran bahasa khususnya menyimak cerita dapat diminimalisir.
- c. Meningkatkan prestasi dan keunggulan bahasa Indonesia siswa yang baik dan benar akan menambah nilai tawar bagi sekolah.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk peningkatan metode pembelajaran menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media audiovisual di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Menyimak

Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana keterampilan berbahasa yang lain. Belum tentu guru bahasa secara khusus mengajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa, walaupun sebenarnya kemampuan itu sangat diperlukan untuk mengikuti kemampuan pembelajaran selanjutnya.

Menurut Tarigan (2003: 24) menyimak diartikan sebagai kemampuan menangkap dan memahami bahasa lisan. Bahan yang sesuai berupa wacana yang memuat informasi. Untuk mengukur kemampuan siswa menangkap dan memahami informasi yang terkandung didalam wacana yang diterima melalui saluran pendengaran.

Menyimak merupakan proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara didengar ditangkap menjadi makna yang dapat diterima. Proses menyimak terdiri dari tiga langkah yaitu: (1) menerima masukan yang didengar, (2) melibatkan diri terhadap masukan yang didengar, dan (3) menginterpretasikan dan berinteraksi dengan masukan yang didengar.

Menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak cukup besar, lebih besar daripada mendengarkan karena dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami apa yang disimaknya sedangkan dalam kegiatan mendengarkan tingkatan pemahaman belum dilakukan. Dalam kegiatan menyimak bunyi bahasa yang tertangkap oleh alat pendengar lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana (Sutari dkk, 1997: 17). Tarigan (1983: 19) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Menurut Akhaidah (dalam Sutari, dkk. 1997: 19) adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Menyimak adalah salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh seorang fasilitator. Menyimak bukanlah hanya mendengarkan sesuatu yang “masuk kuping kiri keluar kuping kanan” atau sebaliknya. Menyimak adalah mendengar untuk memahami apa yang dikatakan orang lain dengan proses serius yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kebiasaan, reflex maupun insting (Adnan,<http://jejakkelana.wordpress.com>).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah mendengarkan lambing-lambang bunyi yang dilakukan dengan sengaja dan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi, dan evaluasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami komunikasi.

2. Tujuan Menyimak

Perbedaan tujuan menyimak dapat menyebabkan adanya perbedaan aktivitas menyimak. Adapun tujuan menyimak antara lain sebagai berikut:

a. Untuk Mendapatkan Fakta

Banyak cara yang dapat ditempuh oleh seseorang untuk memperoleh fakta. Cara yang pertama adalah dengan mengadakan eksperimen, penelitian, membaca buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Cara yang kedua adalah dengan mendengarkan radio, melihat televisi, berdiskusi, menghadiri seminar, dan sebagainya. Dari uraian diatas, maka menyimak merupakan suatu media untuk mendapatkan fakta dan informasi.

b. Untuk menganalisis fakta.

Proses menganalisis fakta adalah proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya dan menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta tersebut.

c. Untuk mengevaluasi fakta.

Setelah menganalisis fakta, dalam benak penyimak yang kritis akan muncul beberapa pertanyaan sehubungan dengan hasil analisisnya terhadap suatu bahan simakan. Dalam mengevaluasi fakta, penyimak perlu mempertimbangkan bahan simakan dengan menggunakan segala pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

d. Untuk mendapatkan inspirasi.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering dihadapkan pada beberapa masalah dalam hidup mereka. Kadang-kadang, kegiatan menyimak dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan cara mencari inspirasi. Kegiatan menyimak yang dapat menimbulkan inspirasi adalah seperti menyimak pengajian, seminar, dan sebagainya.

e. Untuk mendapatkan hiburan.

Pada dasarnya, manusia dalam hidup ini memerlukan hiburan. Hiburan dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan menyimak. Manusia jaman sekarang sering menyimak radio, televisi, film, dan sebagainya untuk memperoleh hiburan.

- f. Memperbaiki kemampuan berbicara.

Tujuan menyimak yang terakhir adalah memperbaiki kemampuan berbicara. Dengan menyimak pembicaraan yang terpilih, kita dapat memperbaiki kemampuan berbicara.

3. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan (dalam Dani Suci Arini, 2007: 20-21), manfaat menyimak adalah sebagai berikut:

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
- b. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- c. Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lencer dan kata-kata yang digunakan menjadi lebih variatif.
- d. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif.
- e. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian social.
- f. Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dalam kehidupan serta meningkatkan selera estetis kita.
- g. Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide-ide yang cemerlang dan segar serta pengalaman hidup yang berharga. Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Menurut Dani Suci Arini (2007: 26) Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses kegiatan menyimak yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor Fisik

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas dalam menyimak. Misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar. Dalam keadaan seperti itu, mungkin saja dia terganggu atau kehilangan ide-ide pokok seluruhnya. Juga secara fisik dia berada jauh dibawah ukuran gizi yang normal,

sangat lelah, serta tingkah polahnya tidak karuan. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan modal penting dalam melakukan kegiatan menyimak. Lingkungan fisik juga mempengaruhi dalam menyimak, seperti ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin, dan suara bising dapat mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan menyimak.

b. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis dalam menyimak mencakup masalah-masalah: 1) prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan; 2) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi; 3) kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas; 4) kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan; 5) sikap yang tidak layak terhadap sekolah, guru, pokok pembicaraan, atau sang pembicara.

c. Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan suatu factor penting dalam menyimak. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari kurangnya pengalaman dalam bidang yang akan disimak tersebut. Sikap yang menentang dan bermusuhan timbul dari pengalaman yang tidak menyenangkan. Misalnya, siswa tidak akan “mendengar” ide-ide yang berada di luar jangkauan pengertian serta pemahaman mereka.

d. Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat disetujui dibanding dengan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap memolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.

e. Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Jika motivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu maka dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan. Dorongan dan tekad diperlukan dalam mengerjakan segala sesuatu. Dalam mengutarakan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, bagi seorang guru merupakan suatu bimbingan kepada para siswa untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

f. Faktor Jenis Kelamin

Berdasarkan beberapa penelitian, para pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula.

g. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas dua, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dalam lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan

faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak, seperti menaruh perhatian pada masalah-masalah dan sarana-sarana akustik, agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan. Para guru harus dapat mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menyimak. Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak. Anak-anak cepat sekali merasakan suatu suasana dimana mereka didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka, juga cepat mengetahui bahwa sumbangan-sumbangan mereka dihargai. Anak-anak yang mempunyai kesempatan untuk didengarkan akan lebih sigap lagi mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, suasana dimana guru merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruangan kelas untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

h. Faktor Peranan dalam Masyarakat

Kemauan menyimak dapat dipengaruhi oleh peranan dalam masyarakat. Sebagai guru dan pendidik, dipandang perlu untuk menyimak ceramah, kuliah atau siaran-siaran radio dan televisi yang berhubungan dengan masalah pendidikan dan pengajaran.

5. Tes Keterampilan Menyimak

Sasaran utama tes kemampuan menyimak adalah kemampuan peserta tes untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekedar rekaman audio atau video (Soenardi Djiwandono, 2008: 114). Selanjutnya Soenardi mengatakan pemahaman tersebut dapat mengacu kepada pemahaman secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar isinya, atau bagian-bagian yang lebih terinci termasuk pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menonjol. Pemahaman lewat menyimak dapat pula berkaitan dengan hal-hal yang lebih bersifat mendalam, yang tidak terbatas pada hal-hal yang secara tegas dan langsung terungkapkan.

Penetapan jenis sasaran kemampuan yang dijadikan fokus tes disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta tes. Untuk tingkat pemula

dapat digunakan butir-butir tes yang jawabannya memerlukan sekedar pemahaman tentang hal-hal yang secara langsung, konkrit, dan harfiah termuat dalam wacana. Pertanyaan-pertanyaan yang kurang langsung sifatnya, termasuk kaitan antara berbagai bagian wacana, menemukan implikasi dan menarik kesimpulan, sampai dengan menentukan sikap dan melakukan evaluasi terhadap isi wacana, lebih sesuai bagi peserta tes yang tingkat kemampuan bahasanya lebih tinggi.

Disamping tentang identifikasi dan rincian kemampuan tes menyimak, bagian penting lain adalah pemilihan wacana untuk dipahami dengan memperdengarkannya kepada peserta tes. Dari wacana itulah nantinya sejumlah pertanyaan harus dijawab oleh peserta tes sesuai dengan pemahamannya terhadap isi wacana. Tes menyimak sebaiknya tidak merupakan sesuatu yang asing dalam berbagai aspek, kecuali isi wacananya yang pemahamannya merupakan sasaran pokok dari tes menyimak.

6. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan pembelajaran artinya proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Poerwadarminta W.J.S., 1984: 849). Pembelajaran terjemahan dari kata “*instruction*” yang terdiri dari *self instruction* (dari dalam internal) dan *eksternal instruction* (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat internal antara lain datang dari pendidik yang disebut *teaching* atau pengajaran. Pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya menjadi prinsip pembelajaran (Oemar Hamalik, 2004: 9).

Pembelajaran sebagai suatu sistem instruksional diartikan sebagai perangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan (Djamarah, 2002: 10).

Pembelajaran secara sederhana diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Abuddin, 2009: 85). Melalui pembelajaran terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas pendidik, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 297), pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Kokom Komalasari (2010: 3) memberikan pengertian pembelajaran sebagai berikut:

“Suatu sistem atau proses menjelaskan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Menurut Oemar Hamalik (1995: 57) pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kegiatan ini meliputi unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusiawi ini meliputi peserta didik, pendidik dan tenaga lainnya.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara terprogram agar peserta didik mampu belajar secara aktif. Proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Darsono (2000: 25) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik
- f. Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.

Dari beberapa pengertian di atas, yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan pendidik, peserta didik dan komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dan ditunjang oleh berbagai unsur lainnya untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Pembelajaran dapat berhasil jika ada *feed back* atau balikan yang baik antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik harus berusaha sebaik mungkin agar peserta didik dapat membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan memahami yang dipelajari, sehingga membentuk suatu perubahan pada diri

peserta didik sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Jika sudah terjadi *feed back* antara pendidik dan peserta didik, diharapkan tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Pembelajaran dikatakan efektif, jika mampu memberikan pengalaman baru kepada peserta didik, membentuk kompetensi peserta didik serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Model mengajar yang tidak efektif menjadi penghambat kelancaran proses pembelajaran, sehingga banyak tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Oleh karena itu, model yang diterapkan oleh seorang pendidik akan berdaya guna dan berhasil guna jika mampu dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Rusman, 2010: 325).

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran selain metode atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik. Bahkan dapat dikatakan bahwa media akan menunjang pilihan metode atau pendekatan yang telah didesain oleh guru dalam skenario pembelajarannya.

Kata media berasal dari kata latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk menyebarkan atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai suatu benda yang

dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Mukminan, 2009: 97). Heinich (1996: 8) menyatakan:

“A medium (plural media) is channel of communication. Derived from the Latin word meaning “between”, the refers to anything that carries information between a source and receiver. Examples include film, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors. These are considered instructional media hen the carry message with in instructional purpose. The purpose of media is to facilitate communication”.

Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa media merupakan segala sesuatu yang membantu atau memfasilitasi sampainya sebuah pesan dari pengirim atau penyampai pesan kepada penerima pesan. Termasuk dalam media ini adalah film, televisi, diagram, dan lain-lain.

Pada konteks pembelajaran, media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebgai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam (Hujair AH Sanaky, 2009: 3).

Smaldino dkk (2005: 86) beberapa prinsip penggunaan media secara umum yang disebut dengan *“The Assure Model”* yaitu:

- 1) *Analyze learners*
- 2) *State standards and objectives*
- 3) *Select strategies, technology, media, and materials*
- 4) *Utilize technology, media, and materials*

- 5) *Require learner participation*
- 6) *Evaluate and revise*

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (Arief S. Sadiman dkk: 86): (a) ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri, (b) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya, (c) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan, dan (d) efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Nana Sudjana & A Rifa'i (2002: 2) merinci manfaat media pembelajaran yang meliputi:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Hujair AH. Sanaky (2009: 5) menjelaskan tentang manfaat media pembelajaran baik bagi pengajar maupun bagi pembelajar antara lain:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, (c) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran, (e) membangkitkan rasa diri seorang pengajar, dan (f) meningkatkan kualitas pengajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu: (a) meningkatkan motivasi belajar mengajar, (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, (c) memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan, (d) pembelajar untuk belajar, (e) memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, (f) merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis, (g) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, (h) pembelajar dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Dari uraian dan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bentuk dan jenis media pembelajaran sangat beragam. Dari berbagai aneka ragam media tersebut maka dapat dijumpai berbagai macam klasifikasi jenis media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rifai (2002: 3-4) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu: (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis juga sering disebut media dua dimensi karena media ini mempunyai ukuran panjang dan lebar; (2) media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan OHP dengan transparansi, dan lain-lain; dan (4) lingkungan, yaitu segala sesuatu yang ada disekitar siswa, pasar, kebun, pedagang, perilaku guru, hewan dan lain-lain. Pendapat lain oleh Nasution (2008: 101) alat pendidikan seperti fotografi, gramofon, film, film strip, sampai kepada radio, televisi, komputer, laboratorium bahasa, video, dan sebagainya.

Pada dasarnya pengelompokan-pengelompokan media seperti di atas bertujuan untuk memberi kemudahan bagi para pengguna media dalam memanfaatkan media dan bagi para petugas media dalam mengelola media pembelajaran sehingga dapat memberi masukan yang positif agar media pembelajaran dimanfaatkan dengan baik. Dalam hal

ini peneliti memilih jenis media audiovisual film animasi, yakni film yang disesuaikan dengan tema atau materi dan karakteristik siswa.

d. Media Audiovisual

Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan kita untuk berekspresi maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audiovisual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertai musik dan suara.

Media audiovisual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2002: 141) media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua aspek media sekaligus. Adapun pembagian dari media audiovisual terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Adapun pembagian yang lain dari media audiovisual ini adalah sebagai berikut:

- 1) Audiovisual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*.

2) Audiovisual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

Media audiovisual ini bisa dipergunakan untuk membantu penjelasan guru sebagai peneguh, sebagai pengantar, atau sebagai sarana yang dialami. Media ini tidak hanya dikembangkan melalui bentuk film saja, tetapi dapat dikembangkan melalui sarana komputer dengan tehnik *powerpoint* dan *fash player*, hal ini perlu ketrampilan dan sarana yang khusus. Menurut Amir H. Sulaiman (1985: 11) alat-alat audiovisual adalah alat-alat “*audible*” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “*visible*” artinya dapat dilihat yang berfungsi agar komunikasi menjadi efektif. Dale (1996: 180 dalam Azhar Arsyad, 2004: 24) menambahkan bahwa bahan-bahan *audiovisual* dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2004: 30) penggunaan teknologi *audiovisual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Andre Rinanto (1982: 21) menambahkan media *audiovisual* adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar mengajar. Atau dengan kata lain, media *audiovisual* merupakan

perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya. Jadi, pengajaran melalui *audiovisual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Masih menurut Andre Rinanto, (1982: 52-56) penggunaan media *audiovisual* dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan.
- 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengar dan melakukan demonstrasi.
- 3) Mampu melatih taraf berpikir anak dari yang konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir yang kompleks.
- 4) Siswa mampu menghubungkan pesan *visual* dengan pengalaman-pengalamannya. Selain itu, media audiovisual juga mempunyai kepraktisan antara lain: (1) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak didik, (2) dapat melampaui batas ruang dan waktu, (3) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya, (4) memberikan keseragaman pengamatan, (5) dapat menanamkan konsep dasar yang besar, konkret dan realistik, (6) membangkitkan keinginan dan minat baru, dan (7) memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret sampai ke abstrak. Menurut Azhar Arsyad (2004: 30) ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah (1) biasanya bersifat linier, (2) dinamis, (3) sudah ditetapkan sebelumnya, (4) merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, (5) dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, dan (6) umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Abdul Majid (2006: 180) menandakan kelebihan dan keuntungan yang didapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film, antara lain:

- 1) Dengan video/film seseorang dapat belajar sendiri.
- 2) Sebagai media pandang dengar video/film menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang.
- 3) Dapat menampilkan sesuatu yang detail.
- 4) Dapat dipercepat maupun diperlambat.
- 5) Memungkinkan untuk membandingkan antara dua adegan berbeda diputar dalam waktu bersamaan.
- 6) Dapat digunakan sebagai tampilan nyata dari suatu adegan, mengangkat, suatu situasi diskusi, dokumentasi, promosi suatu produk, interview, dan menampilkan satu percobaan yang berproses.

Adapun tujuan pemakaian media audiovisual, dalam hal ini yang dimaksud secara umum dalam proses pembelajaran adalah :

1) Untuk Tujuan Kognitif

Dengan menggunakan video, mitra kognitif dapat dikembangkan yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Misalnya : pengamatan benda terhadap kecepatan relatif suatu objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara ojek dan benda. Dengan video dapat pula dipertunjukan serangkaian gambar diam maupun untuk menunjukkan contoh-contoh bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi manusiawi, sehingga dapat dimungkinkan mengoreksi langsung terhadap penampilan yang tidak memenuhi syarat.

2) Untuk Tujuan Psikomotor

Video merupakan media yang paling tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak, karena dapat diperjelas dengan cara dipercepat atau diperlambat.

3) Untuk Tujuan Afektif

Dengan menggunakan dengan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

e. Film Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. (Arsyad, 2004: 49)

Film adalah gambar hidup yang terlihat pada gambar. Gambar yang terlihat tersebut merupakan hasil proyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis. Film itu bergerak dari *frame* ke *frame* didepan lensa pada layar, gambar-gambar itu juga secara cepat bergantian dan memberikan proses visual yang kontinyu diantara gambar demi gambar tak ada celah-celah, benda-benda, dan murni seperti pada aslinya (Oemar Hamalik, 1995: 84).

Pada umumnya film digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa film sebagai media audio visual merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam *frame* yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar.

2. Film Animasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga tampak dilayar menjadi gerak.

Kata animasi berasal dari kata “anima” yang berarti jiwa (*soul*) atau nafas kehidupan. Animasi berasal dari semua penciptaan kehidupan baik dalam objek mati maupun ke dalam objek yang tidak bernyawa (Herman Harry, 1991: 2).

Dari definisi diatas, tampak bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media film animasi

adalah media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar.

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia di beberapa SD siswa kelas V Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta masih monoton sampai saat ini. Oleh karena itu, pemilihan media film animasi dapat didayagunakan sebagai alternatif dalam proses pengajaran untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran terutama mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Keuntungan dan Keterbatasan Media Film

Menurut Azhar Arsyad (2004: 49-50) media film dan video memiliki keuntungan dan keterbatasan sebagai berikut :

a) Keuntungan Film atau Video

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan film dan video seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia kedalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame demi frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- b) Keterbatasan Film atau Video
 - 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu banyak.
 - 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
 - 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

f. Media Film Animasi

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi atau perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan.

Film sebagai media audio visual merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam *frame* yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar.

Animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah suatu perantara audio visual untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan yang tersusun dari rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar.

g. Pembelajaran Menyimak Cerita dengan Media Audio visual (Film Animasi)

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film animasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dan peneliti menyiapkan laptop, LCD proyektor, layar proyektor, dan CD/VCD cerita anak.
2. Siswa diminta untuk mengkondisikan diri dengan duduk rapih.
3. Siswa ditayangkan film animasi cerita anak sebanyak satu kali.
4. Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti penokohan, tema, latar, dan amanat cerita.
5. Salah satu siswa diminta untuk membacakan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas.
6. Beberapa siswa diminta dengan sukarela untuk menceritakan kembali tayangan film yang sudah diputar.

8. Jenis dan Manfaat Cerita Anak

Cerita sebagai kegiatan yang telah ada sejak dahulu kala hingga sekarang mempunyai beberapa jenis dan manfaatnya bagi siswa. Cerita untuk anak-anak menurut Takdioratun Musfiroh (2008: 69) dapat dikategorikan kedalam tiga jenis yaitu: cerita rakyat, cerita fiksi modern, dan cerita faktual.

Adapun manfaat cerita bagi anak diantaranya adalah: (a) membantu pembentukan pribadi dan moral anak; (b) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi; (c) memacu kemampuan verbal anak; (d) merangsang minat menulis anak; (e) merangsang minat baca anak; (f) membuka cakrawala pengetahuan anak.

Selain cerita mempunyai manfaat yang positif bagi anak, cerita juga mempunyai efek yang negatif dan membahayakan bagi perkembangan diri maupun psikologis anak. Dampak tersebut diantaranya adalah berasal dari cerita-cerita yang bermuatan asing dan tidak sesuai dengan budaya timur apalagi ajaran dan nilai-nilai islami. Disamping dari muatan isi cerita juga hal tersebut merupakan akibat semakin canggihnya teknologi. Menghadapi hal ini perlu adanya langkah-langkah pencegahan antisipasi, diantaranya menurut Conny M. Semiawan (2008: 38) adalah: (a) batasi anak menonton TV pada jam-jam yang sesuai; (b) damping anak-anak pada saat menonton tayangan yang tidak dimaksudkan untuk anak; (c) bila ceritanya cerita asing, berikan penjelasan-penjelasan untuk disesuaikan kepada kehidupan di Indonesia; (d) usahakan juga menyajikan cerita-cerita Indonesia yang

memiliki nilai-nilai kemanusiaan tentang kebaikan dan keburukan seperti Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang dan sebagainya; (e) teroboslah (penetrate) dunia anak untuk selalu menjaga agar kita dapat mengikuti perkembangannya. Masih menurut Conny, cerita berpengaruh positif terkait dengan perluasan wawasan pengetahuan, sedangkan berpengaruh negatif terjadi apabila mengandung unsur kekerasan, seks, dan anti sosial yang akan meracuni kehidupan kejiwaan anak.

Secara khusus dalam Al-Qur'an cerita berfungsi sebagai pelajaran bagi orang-orang yang berakal dengan cara mengambil hikmah yang ada didalam cerita tersebut sebagaimana yang tercantum dalam (QS. Yusuf: 111):

“Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal. Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagai pembenar kitab-kitab yang sebelumnya dan penjelas segala sesuatu, dan sebagai petunjuk serta rahmat bagi kaum yang beriman”.

Cerita yang bernilai tauhid dan akhlak, akan dapat mendekatkan anak pada nilai-nilai-nilai fitrahnya, serta menumbuhkannya secara wajar untuk beriman kepada Alloh SWT. Selain itu, dengan mengenalkan anak akan pribadi para Rosul dan Nabi dengan mengisahkan pengalaman hidupnya, maka keteladanan pribadi para Utusan Alloh akan memberi peluang pada anak untuk menumbuhkan sikap, perilaku seperti yang diceritakan tanpa ada paksaan.

Menurut Slamet, (2007: 124-125) dalam memilih cerita tradisional misalnya cerita rakyat, sering dipilih untuk kegiatan bercerita

(mendongeng). Namun, bentuk karya sastra anak-anak yang lama juga dapat digunakan. Hal yang paling penting dalam memilih cerita adalah memilih cerita yang menarik. Pertimbangan lainnya cerita tersebut sederhana, alur cerita yang jelas, tema cerita yang jelas, jumlah pelaku cerita tidak banyak, cerita menggunakan gaya bahasa perulangan, dan cerita menggunakan bahasa yang mendukung keindahan.

9. Metode dan Elemen-elemen Struktur Cerita

Dalam bercerita diperlukan metode maupun teknik bercerita yang harus diperhatikan oleh guru agar kegiatannya berjalan dengan lancar dan tujuannya tercapai. Diantara metode tersebut menurut Abdul Aziz (2002: 47-54) adalah: (a) tempat bercerita; (b) posisi duduk; (c) bahasa cerita; (d) intonasi guru; (e) pemunculan tokoh-tokoh; (f) penampakan emosi; (g) peniruan suara; (h) penguasaan terhadap siswa yang tidak serius; (i) menghindari ucapan spontan.

Sedikit berbeda dengan pendapat diatas, Tadzkiroatun Musfiroh (2008: 119) menyatakan bahwa teknik bercerita bersifat implementasional. Adapun teknik-teknik tersebut adalah: (a) memilih dan mempersiapkan tempat; (b) bercerita dengan alat peraga; (c) bercerita tanpa alat peraga; (d) mengekspresikan karakter tokoh; (e) menirukan bunyi dan karakter suara; (f) menghidupkan suasana cerita, (g) memilih diksi dan struktur kalimat.

Tomkins dan Hoskisson (1991: 129-131) menyatakan *storytelling involves four step: (1) chosing a story, (2) preparing to tell a story, (3) adding props, (4) telling a story*. Dari pendapat Tomkins ada empat langkah

agar kegiatan bercerita menjadi menarik yaitu pemilihan cerita, persiapan bercerita, menambah bumbu cerita, dan memaparkan cerita.

Selain teknik dalam bercerita yang perlu diperhatikan lagi adalah elemen-elemen struktur yang ada dalam cerita. Adapun elemen-elemen tersebut adalah:

- a. Plot yang meliputi tiga bagian (permulaan, pertengahan, dan akhiran).
- b. Karakter. Karakter merupakan elemen yang paling penting dalam struktur cerita karena cerita berpusat pada sebuah karakter atau karakter kelompok.
- c. Setting. Empat bentuk dari setting (lokasi, cuaca, waktu periodik, dan waktu).
- d. Pandangan (*point of view*). Cerita ditulis dari keseluruhan point view dan focus ini menentukan pada suatu perhatian pembaca terhadap pemahaman karakter-karakter dan kejadian-kejadian cerita.
- e. Tema. Tema adalah makna yang penting dalam sebuah cerita, dan mengandung kebenaran umum tentang fitrah manusia. Tema biasanya berkaitan dengan nilai dan karakter (Tomkins dan Hoskisson, 1991: 319-329).

Dalam menyampaikan cerita, seseorang harus benar-benar memperhatikan beberapa hal diatas disamping memiliki persiapan yang cukup matang untuk mengemas ulang bahan pengajarannya. Hal ini penting dilakukan supaya pada saat cerita disampaikan, tujuan yang ingin dicapai benar-benar sampai pada sasaran.

10. Karakteristik Anak SD

Menurut Piaget (Sugihartono, dkk, 2008: 109), tahap perkembangan berpikir anak dibagi menjadi empat tahap yaitu:

- a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)
- c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan
- d. Tahap operasional formal (12-15 tahun)

Berdasarkan uraian di atas, siswa kelas V Sekolah Dasar termasuk berada pada tahap operasional konkret dalam berpikir. Anak pada masa operasional konkret sudah mulai menggunakan operasi mentalnya untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual. Anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, menyimak, dan memecahkan masalah. Adapun uraiannya sebagai berikut:

a. Dilihat Dari Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik anak usia SD tidak secepat pertumbuhan yang terjadi pada usia lima tahun sebelumnya. Akan tetapi kemampuan anak dalam mengendalikan tubuhnya dan kemampuan duduk berada dalam suatu periode yang relatif lama merupakan ciri perkembangan fisik anak usia sekolah dasar.

Hal ini senada yang dikatakan Desmita (2008: 153) yaitu: masa pertengahan dan akhir anak-anak merupakan periode pertumbuhan fisik yang lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi pubertas, kira-kira 2 tahun menjelang anak menjadi matang secara seksual. Pada masa ini pertumbuhan berkembang pesat. Oleh karena itu, masa ini sering juga disebut sebagai “periode tenang” sebelum pertumbuhan yang cepat menjelang remaja. Meskipun merupakan “masa tenang”, tetapi hal ini tidak berarti bahwa pada masa ini tidak terjadi proses pertumbuhan fisik yang terjadi.

Dengan demikian kegiatan fisik merupakan hal yang penting bagi anak usia dasar, tidak hanya akan memperhalus perkembangan keterampilan dan harga dirinya tetapi juga bagi perkembangan aspek kognisinya. Misalnya pada saat anak menghadapi suatu konsep abstrak, aktivitas fisik akan sangat dibutuhkan. Aktivitas itu akan memberikan pengalaman nyata bagi anak untuk memahami arti suatu konsep yang abstrak.

b. Dilihat dari Perkembangan Kognitif

Dalam perkembangan kognitif siswa usia SD pada umumnya berada dalam taraf berpikir konkret operasional. Artinya materi dan konsep yang diajarkan kepada anak harus diawali dengan hal-hal yang konkret (Ngalim Purwanto, 1997: 6).

Pertumbuhan dan perkembangan dapat diklasifikasikan atas kognitif, psikologis, dan fisik. Pertumbuhan dan perkembangan berhubungan dengan pertumbuhan struktur dan fungsi karakteristik manusia. Perubahan-perubahan tersebut terjadi dalam kemajuan yang mantap, yang menuju pada suatu kematangan. Perubahan-perubahan ini tidak bersifat umum, melainkan merupakan hasil interaksi antara potensi bawaan dengan potensi lingkungan. Baik peserta didik yang cepat maupun lambat, memiliki kepribadian yang menyenangkan atau menggelisahkan, tinggi atay rendah, sebagian besar tergantung pada interaksi antara kecenderungan bawaan dan pengaruh lingkungan (Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2008: 145).

Seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, maka kemampuan kognitifnya mengalami perkembangan yang pesat. Karena dengan masuk sekolah, berarti minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertian tentang manusia atau obyek-obyek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Dalam keadaan normal, pikiran anak usia sekolah berkembang secara berangsur-angsur. Kalau pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada masa usia sekolah dasar daya pikir anak berkembang ke arah berpikir konkret, rasional, dan obyektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada dalam suatu stadium belajar.

Santrock (2007: 228) mengatakan bahwa perkembangan kognisi pada anak usia sekolah dasar berada dalam tahapan dua masa transisi, yaitu masa transisi dari tahap pra operasional ke masa operasional konkret dan masa transisi dari tahap operasional konkret ke tahap operasional formal. Skema perkembangan kognitif pada tahap ini berkaitan dengan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah, seperti mengklasifikasi, memahami keadaan sesuatu yang tetap atau tidak berubah, mengurutkan. Juga pada tahap anak sekolah dasar ini, tahap perkembangan kognisinya memperlihatkan ke arah kemampuan atau kecakapan berpikir secara simbolik, yaitu berpikir yang lebih logis, abstrak, dan imajinatif. Namun demikian, karena dalam keadaan transisi perkembangan antara tahap operasional formal ke tahap operasional

konkrit, anak usia sekolah dasar ini masih memerlukan bantuan obyek nyata untuk berpikir tersebut.

Sebagaimana para ahli penelitian yang lain, Piaget dalam Iskandarwassid dan Dadang Iskandar (2008: 146-147) mendeskripsikan perkembangan kognitif atas beberapa tahap, yaitu:

- 1) Tahap-tahap yang berbeda itu membentuk suatu sekuensial, yaitu tahapan operasi mental yang progresif.
- 2) Tahap-tahap itu merupakan suatu urutan yang hierarkis, membentuk suatu tatanan operasi mental yang makin mantap dan terpadu.
- 3) Walaupun rangkaian tahap-tahap itu konstan, tahapan pencapaian bervariasi berkenaan dengan keterbatasan-keterbatasan tertentu yang menggabungkan pengaruh bawaan dengan lingkungan.
- 4) Walaupun faktor-faktor meningkatkan atau menurunkan perkembangan kognitif, faktor-faktor tersebut tidak merubah konsekuensinya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini bertujuan untuk membuktikan hasil penelitian terdahulu dan membuktikan hasil penelitian saat ini. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Rini Afiati (2009) dalam tesisnya yang berjudul “Efektifitas media komputer dan audio *cassette recorder* dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Kebondalem Kabupaten Pematang” pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan keefektifan media komputer melalui laboratorium bahasa dan media konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia, (2) tidak ada perbedaan keefektifan media audio cassette recorder dan media konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia, (3)

ada perbedaan keefektifan media computer melalui laboratorium bahasa dan media audio cassette recorder dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia, dan (4) ada perbedaan keefektifan penggunaan media computer melalui laboratorium bahasa, media audio cassette recorder, dan media konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia.

2. Ali Mahsun (2010) dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bercerita di MI Perguruan Mu’allimat Cukir Jombang” pada Program Studi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media audiovisual VCD cerita lebih berpengaruh dibandingkan dengan media konvensional dalam pembelajaran bercerita, (2) terdapat perbedaan kemampuan bercerita siswa laki-laki dan perempuan pada kelompok eksperimen dan kontrol, (3) terdapat interaksi variabel jenis kelamin dengan media yang digunakan.

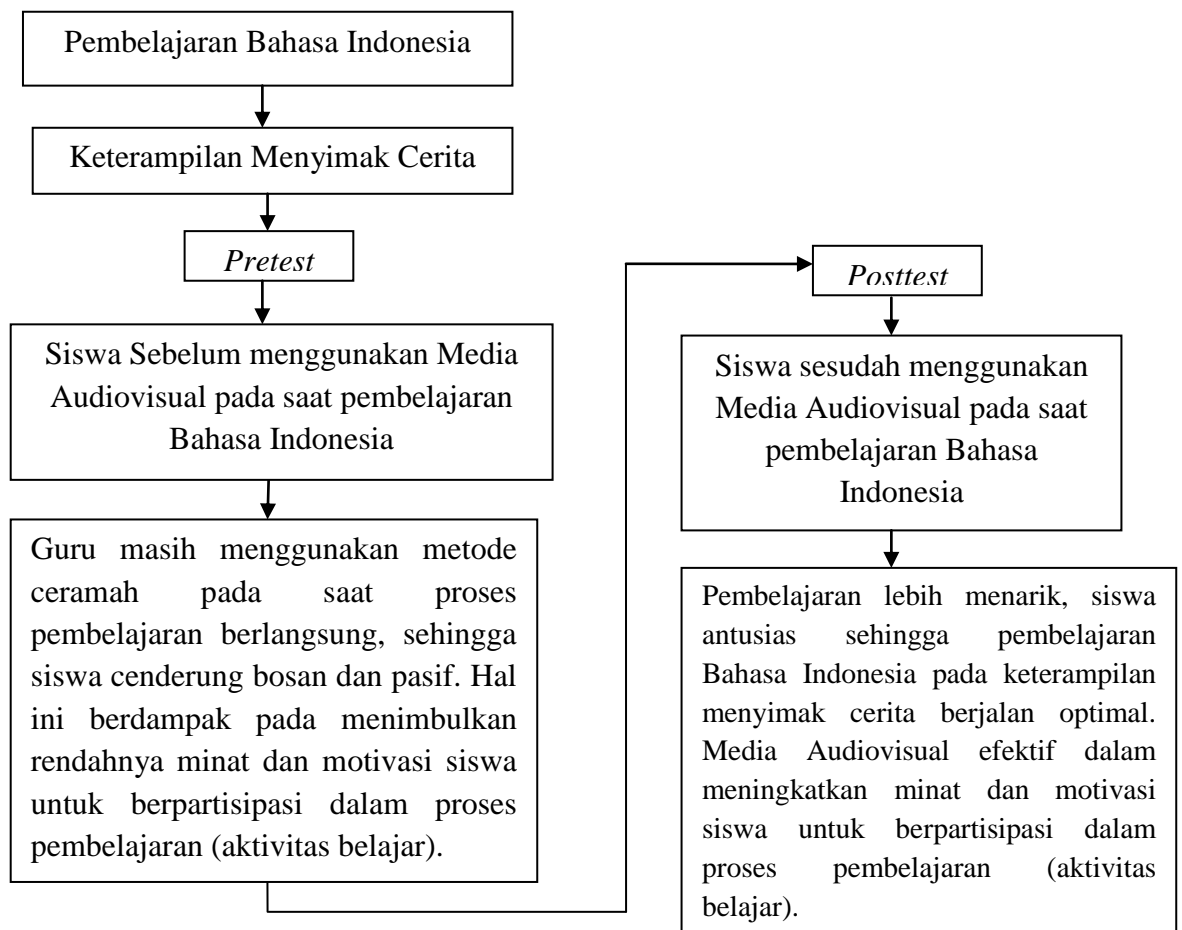
C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dengan berbagai upaya demi penyiapan dirinya di masa yang akan datang. Potensi yang dikembangkan atau diaktualisasikan meliputi cipta, rasa, dan karsa atau potensi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peran seorang pendidik dalam membantu siswa mengoptimalkan dan mengaktualisasikan potensinya sangat tinggi. Pendidik bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang

kondusif, menyenangkan, membangkitkan motivasi, dan menggairahkan tentu menjadi sebuah keniscayaan. Dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia misalnya, karena bahasa Indonesia bukan ilmu pasti seperti matematika, maka pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan yang menjadikan siswa cenderung bosan, ditambah lagi dengan tidak adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media belajar. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (aktivitas belajar). Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi maka bukan tidak mungkin prestasi siswa juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standart kompetensi lulusan tidak dapat dipenuhi.

Oleh karena itu berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media audiovisual pada pembelajaran menyimak cerita lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media atau pembelajaran konvensional. Ada keyakinan bahwa pembelajaran menyimak cerita dengan media audiovisual lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir seperti tersebut di atas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode

konvensional (ceramah) dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

BAB III

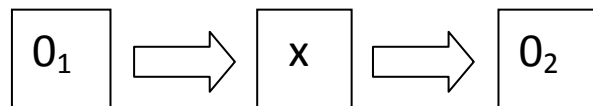
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental *designs* dengan metode *one group pre-test-post-test design* (Sugiyono, 2009: 74), alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Sedangkan, alasan pemilihan metode *one group pre-test-post-test design* karena jumlah populasi yang terdapat pada kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta terbatas, sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (*pre-test*), lalu dilakukan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran kembali (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini sampel pertama-tama kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberi perlakuan dengan menggunakan media audiovisual dan setelah itu diberikan *post-test*. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh

penggunaan media audiovisual dan keefektifannya dibandingkan menggunakan media konvensional. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

$O_1 = \text{Pre-Test}$

$X = \text{Treatment menggunakan media audiovisual}$

$O_2 = \text{Post-Test}$

Dengan menggunakan metode *pre-eksperiment* diharapkan dapat membantu pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *one group pre-test-post-test design*, yang membandingkan satu kelompok sampel dengan kelompok sampel lainnya berdasarkan variabel atau ukuran-ukuran tertentu (Sugiyono, 2009: 76). Desain ini melibatkan kelompok subjek yang diberi perlakuan dengan media audiovisual dan dengan teknik konvensional. Masing-masing kelompok diberikan penilaian menyimak cerita dan dari data kedua kelompok dilakukan uji perbandingan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan antara kelas yang diajar dengan media audiovisual dengan teknik konvensional, apabila terjadi perbedaan kelas mana yang mempunyai hasil yang lebih tinggi. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pra Penelitian

a. Pelatihan Pelaksana Penelitian

Sebelum dilaksanakan penelitian, guru dari kelompok-kelompok penelitian terlebih dahulu diberi penjelasan bagaimana prosedur pembelajaran yang akan dilakukan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disiapkan dan sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran yang akan diberikan ke siswa adalah bahan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Sekolah Dasar yaitu kurikulum 2013 untuk Provinsi DIY, standar kompetensi, dan kompetensi dasar untuk kelas V SD Semester 2.

c. Pengelompokan Subjek Penelitian

Pengelompokan dalam penelitian ini hanya membedakan antara kelompok yang pembelajarannya menggunakan media audiovisual, dan kelompok yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional pada kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Teknis Pembelajaran

Dalam melaksanakan penelitian, guru menyesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, yaitu menggunakan media audiovisual dan dengan menggunakan teknik konvensional dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah dilaksanakannya pembelajaran tersebut maka

akan dilaksanakan penilaian. Pengukuran akhir dalam pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan lembar penilaian keterampilan menyimak cerita berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian. Penilaian berdasarkan pada skor yang diperoleh dari tes obyektif keterampilan menyimak cerita.

C. Variabel Penelitian

Suharsimi Arikunto (2002: 104) variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi obyek penelitian.

1. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audiovisual.

2. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan alasan yaitu belum pernah dilaksanakan penelitian sejenis ini pada sekolah yang bersangkutan,

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Uji instrumen dilakukan pada peserta didik berjumlah 32 siswa yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dengan subjek yang menjadi sampel penelitian. Pemilihan didasarkan pada kesamaan penggunaan

kurikulum, latar belakang pendidikan guru, lokasi yang berdekatan, proses pembelajaran, dan pengalaman guru mengampu bahasa Indonesia. Sasaran uji instrumen untuk melihat validitas dan reliabilitas soal sehingga instrumen yang dipakai adalah instrumen yang valid dan layak untuk diberikan siswa.

E. Populasi dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Riduwan & Akdon (2010: 237) menguraikan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Nawawi (Riduwan & Akdon 2010: 237) menyebutkan bahwa, "populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap". Adapun rincian populasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Nama SD	Jumlah Siswa
1	SD Tunjungan	16
2	SD Gumulan	20
3	SD Muhammadiyah Tegalayang I	21
4	SD Muhammadiyah Tegalayang II	15
Jumlah Siswa		72

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 72 siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian didasarkan pada hal-hal sebagai berikut (a) kemampuan awal, (b) sampel penelitian.

a) Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa didasarkan pada data *pre-test*. Sebelum melakukan perlakuan pada kelompok siswa, siswa terlebih dahulu diberikan penilaian.

b) Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *Simple Random Sampling* (Riduwan & Akdon, 2010) *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi. Sehingga berdasarkan populasi sebanyak 72 siswa diperoleh 40 siswa untuk menjadi sampel penelitian dan 32 siswa sebagai sampel uji coba instrumen.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*), observasi, dan dokumentasi.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, diperlukan instrumen yang tepat agar data yang berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian dapat dikumpulkan secara lengkap. Berikut ini prosedur pengumpulan data yaitu:

1. Dokumentasi Sekolah

Data hasil ujian semesteran bahasa Indonesia siswa dapat diperoleh dari sekolah, dikumpulkan apa adanya. Nilai tersebut akan dianalisa kesamaannya.

2. Tes

Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan/ Pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada *pre test* dan *post test*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan indikator: keruntutan cerita, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kata-kata, kewajaran urutan wacana, kelancaran dalam menceritakan kembali. Sehingga apabila semua jawaban benar, skornya 20 dan apabila semua jawaban salah, skornya 0. Masing-masing item menggunakan skala *Likert* (bobot terendah adalah 0 dan bobot tertinggi adalah 1). Sedangkan secara ringkas, dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Penilaian	Butir soal
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sebelum menggunakan media audiovisual (konvensional) (X)	Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh siswa hanya dari guru, siswa pasif hanya menerima, dan menganggap sesama siswa adalah kompetitor yang harus dikalahkan.	1. Mengidentifikasi nama-nama tokoh 2. Menuliskan watak tokoh 3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung 4. Menentukan unsur-unsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema	6,8,9,13,17 12,15,16 1,3,14, 2, 10 4,5,7
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sesudah menggunakan media audiovisual (Y)	Metode menyimak dimana siswa diposisikan sebagai subjek, aktif dalam merespon media audiovisual sebagai media pembelajaran, dan siswa dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut	5. Siswa mengetahui mampu menceritakan kembali isi cerita 6. Memberikan pendapat atau saran (komentar) dengan alasan yang logis dan memperhatikan pilihan kata dan bahasa yang santun	11, 18 19,20

3. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Observasi akan dilakukan di kelas ketika proses belajar mengajar antar siswa dan guru berlangsung. Data-data yang dicatat adalah hal-hal yang bersangkutan dengan kegiatan, perbuatan, atau tingkah

laku siswa. Observasi yang digunakan ialah observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang pelaksanaan belajar mengajar atau tanpa instrumen yang telah baku.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukuran yang menyatakan hasil pengukuran atau pengamatan yang ingin di ukur (Saifuddin Azwar, 2007: 5). Suharsimi Arikunto (2006: 168) menyatakan validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki validitas yang tinggi. Begitu juga sebaliknya suatu instrumen dikatakan kurang valid apabila memiliki validitas yang rendah. Selain itu, menurut Sugiyono (2010: 121) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 212) terdapat dua macam validitas yaitu validitas logis dan validitas empiris dibagi menjadi dua yaitu validitas konstruk dan validitas isi. Validitas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik pengujian validitas konstruk, karena instrumen penelitian disusun berdasarkan teori yang relevan dan dirancang dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebagai ahli (*expert judgement*), kemudian di uji cobakan dan

dianalisis dengan analisis butir. Validitas digunakan dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total.

Teknik uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan fasilitas *Computer Program SPSS For Windows Seri 16.0*. Hasil korelasi dalam uji ini kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa, maka diperoleh r tabel sebesar 0,349. Menurut Sugiyono (2010: 179) bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan $\geq 0,349$ maka faktor tersebut memiliki *construct* yang kuat dan memiliki validitas yang baik. Sebaliknya apabila korelasi tiap faktor tersebut $\leq 0,349$ maka butir instrumen itu tidak valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Saifuddin Azwar, 2007: 4). Sama halnya dengan Suharsimi Arikunto (2006: 178) mengatakan bahwa reliabilitas adalah tingkat keterandalan atau terpercayanya suatu instrumen. Setiap alat pengukuran seharusnya memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran relatif konsisten dari waktu ke waktu.

Reliabilitas instrumen merupakan derajat keajegan skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur tentang minat dan motivasi belajar adalah dengan *Alpha cronbach*. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya

mencapai 0.600, namun demikian, terkadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu masih bisa digunakan bersama-sama dengan skala lain dalam suatu perangkat pengukuran (Saifuddin Azwar, 2007).

Saifuddin Azwar (2007: 83) menjelaskan bahwa reliabilitas instrumen dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar 0 sampai 1.00, dalam hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi koefisien reliabilitasnya mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisiennya reliabilitas mendekati 0 maka semakin rendah reliabilitasnya. Reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui derajat keajegan skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan menggunakan instrumen yang sama dalam waktu dan kondisi yang berbeda. Sugiyono (2010: 257) juga memberikan interpretasi koefisien korelasi dari reliabilitas instrumen yang telah diketahui validitasnya. Interpretasi tersebut yaitu:

Tabel 3. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien r_{hitung}	Interpretasi
0,80 – 1,000	Reliabilitas sangat kuat
0,60 – 0,799	Reliabilitas kuat
0,40 – 0,599	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,399	Reliabilitas rendah
0,00 – 0,199	Reliabilitas sangat rendah

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Ket
Butir_1	0,784	0,349	Valid
Butir_2	0,784	0,349	Valid

Lanjutan Tabel 4

Butir_3	0,626	0,349	Valid
Butir_4	0,945	0,349	Valid
Butir_5	0,597	0,349	Valid
Butir_6	0,945	0,349	Valid
Butir_7	0,603	0,349	Valid
Butir_8	0,749	0,349	Valid
Butir_9	0,541	0,349	Valid
Butir_10	0,603	0,349	Valid
Butir_11	0,945	0,349	Valid
Butir_12	0,924	0,349	Valid
Butir_13	0,603	0,349	Valid
Butir_14	0,924	0,349	Valid
Butir_15	0,541	0,349	Valid
Butir_16	0,603	0,349	Valid
Butir_17	0,626	0,349	Valid
Butir_18	0,603	0,349	Valid
Butir_19	0,626	0,349	Valid
Butir_20	0,597	0,349	Valid

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat 20 butir soal yang digunakan dalam uji coba instrumen ini dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal tersebut dinyatakan valid karena nilai r hitungnya lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,349. Jadi, seluruh butir soal dalam penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitasnya sebesar 0,957. Artinya nilai sebesar 0,957 lebih besar dari 0,6; sehingga instrument dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dan dapat melanjutkan kepenelitian tahap selanjutnya.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal.

Untuk menguji normalitas digunakan dari kolmogorov Smirnov dengan bantuan program komputer SPSS. Apabila probabilitas *asympt.sig* > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai *asympt.sig* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2011: 29).

b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah variasinya homogen. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS. Rumus yang akan digunakan, yaitu uji-f menurut Nurgiyantoro (2010: 191-193) adalah sebagai berikut.

$$f = \frac{s_b^2}{s_k^2}$$

Keterangan:

f = koefisien reliabilitas yang dicari

s_b^2 = variabel terbesar

s_k^2 = variabel terkecil

2. Uji Hipotesis

Untuk teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *paired T test* dengan taraf signifikan 5%. Rumus yang digunakan uji t menurut Jerry R. Thomas and Jack K Nelsen (1996: 146) adalah:

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{(N \Sigma D)^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

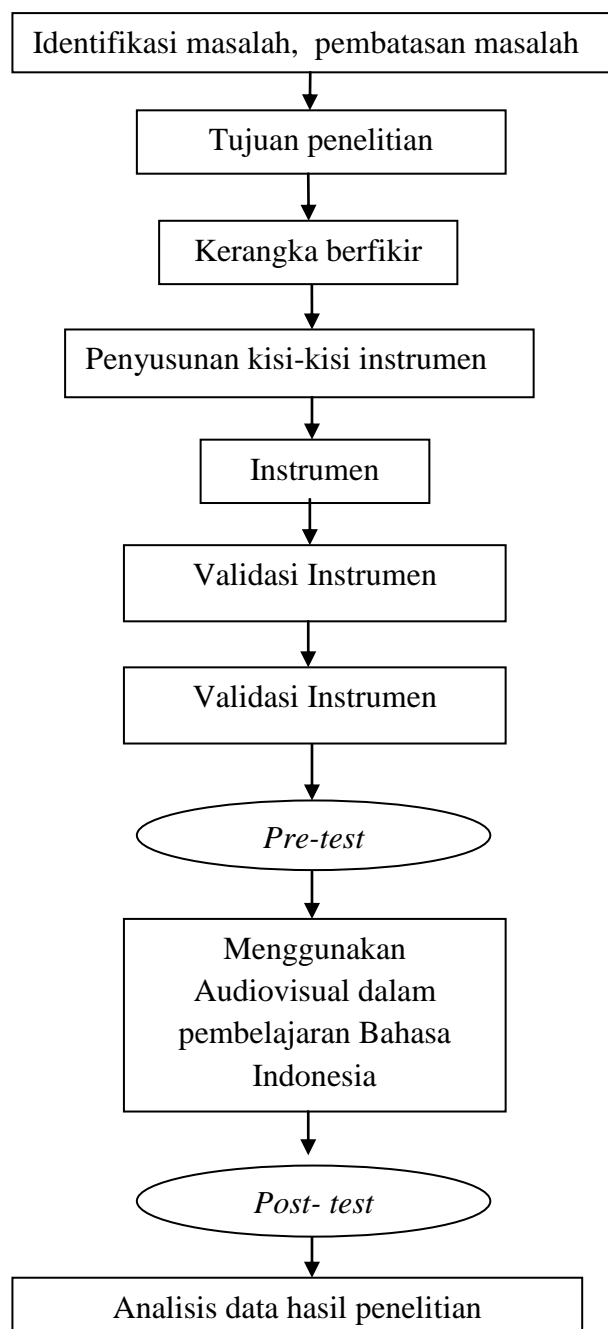
t = *student test* (t test).

N = jumlah subyek penelitian.

ΣD = jumlah skor *posttest* – jumlah *pretest*.

(ΣD) = hasil dari jumlah skor *posttest* – jumlah skor *pretest* dikuadratkan.

Kriteria pengujian dalam penelitian ini, dinyatakan hipotesis diterima apabila nilai t hitung > dari t tabel, dan signifikansi < 0,05; sehingga hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Sebaliknya apabila nilai t hitung < dari t tabel, dan signifikansi > 0,05 maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dinyatakan di tolak. Untuk lebih jelasnya tentang prosedur penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut ini :



Gambar 3. Skema Prosedur Penelitian Komparasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Uji instrumen akan dilakukan di SD Muhammadiyah Tegalayang 1, Muhammadiyah Tegalayang 2, dan SD Negeri Gumulan. Peserta didik berjumlah 28 siswa yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dengan subjek yang menjadi sampel penelitian. Pemilihan didasarkan pada kesamaan penggunaan kurikulum, latar belakang pendidikan guru, lokasi yang berdekatan, proses pembelajaran, dan pengalaman guru mengampu bahasa Indonesia.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (1) pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual dan (2) perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional (ceramah). Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dengan tingkat

keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual.

a. Data *Pretest*

Dalam penelitian ini data *pretest* diperoleh dari data tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional. Data *pretest* terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 40 siswa. Terdapat dua alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 1 dan jawaban terendah bernilai 0.

Berdasarkan data hasil *pretest*, diperoleh nilai terendah sebesar 11,00; nilai tertinggi sebesar 17,00; *median* sebesar 15,00; *modus* sebesar 16,00; *mean* sebesar 14,65 dan standar deviasi sebesar 1,94. Dari data tersebut akan dibuat tabel distribusi frekuensi. Sugiyono (2005: 29) mengatakan bahwa tabel distribusi frekuensi dapat dibuat dengan menggunakan rumus H.A Sturges dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas.

Untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus yaitu $\text{jumlah kelas} = 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 40$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 40 = 6,28$ dibulatkan menjadi 6. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga

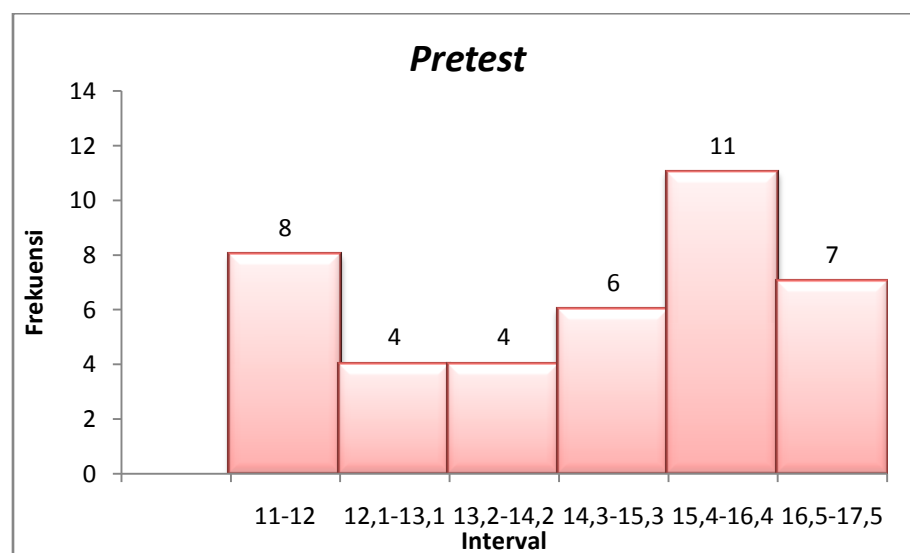
diperoleh rentang data sebesar $17 - 11 = 6$ Sedangkan panjang kelas $(\text{rentang})/K = (6)/6 = 1$.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

No.	Interval	f	f (%)
1	16,5 - 17,5	7	17,5%
2	15,4 - 16,4	11	27,5%
3	14,3 - 15,3	6	15,0%
4	13,2 - 14,2	4	10,0%
5	12,1 - 13,1	4	10,0%
6	11,0 - 12,0	8	20,0%
Jumlah		40	100,0%

Sumber: Data Primer Diolah, 2015

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *pretest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional di atas dapat digambarkan melalui diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, mayoritas frekuensi tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan

metode konvensional terletak pada interval 15,4-16,4 sebanyak 11 siswa (17,5%) dan paling sedikit terletak pada interval 12,1-13,1 dan 13,2-14,2 masing-masing sebanyak 4 siswa (10,0%).

Pengkategorian data hasil *pretest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional menggunakan rumus dari Azwar (2011: 109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

X : skor hasil *pretest*

M : *mean*

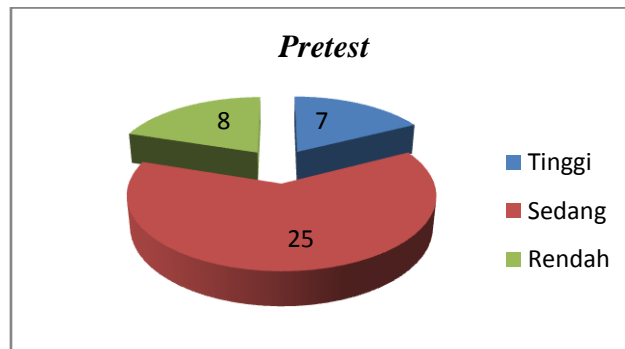
SD : standar deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 14,65 dan standar deviasi sebesar 1,94. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Kategori *Pre-test*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 16,59$	7	17,5	Tinggi
2	$12,71 \leq X < 16,59$	25	62,5	Sedang
3	$X < 12,71$	8	20,0	Rendah
Jumlah		40	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 5. *Pie Chart* Hasil Uji Kategorisasi Pada *Pre-test*

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil *pre-test* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional berada pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa (17,5%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (62,5%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (20,0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional berada dalam kategori sedang (62,5%).

b. Data *Posttest*

Dalam penelitian ini data *posttest* diperoleh dari data tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual. Data *posttest* terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 40 siswa. Terdapat dua alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 1 dan jawaban terendah bernilai 0.

Berdasarkan data hasil *posttest*, diperoleh nilai terendah sebesar 13,00; nilai tertinggi sebesar 20,00; *median* sebesar 18,00; *modus* sebesar 19,00; *mean* sebesar 17,65 dan standar deviasi sebesar 2,06. Dari data tersebut akan dibuat tabel distribusi frekuensi. Sugiyono (2005: 29) mengatakan bahwa tabel distribusi frekuensi dibuat dengan menggunakan rumus H.A Sturges dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas.

Untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas = $1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 40$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 33 = 6,28$ dibulatkan menjadi 6. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $20 - 13 = 7$. Sedangkan panjang kelas $(\text{rentang})/K = (7)/6 = 1,1$.

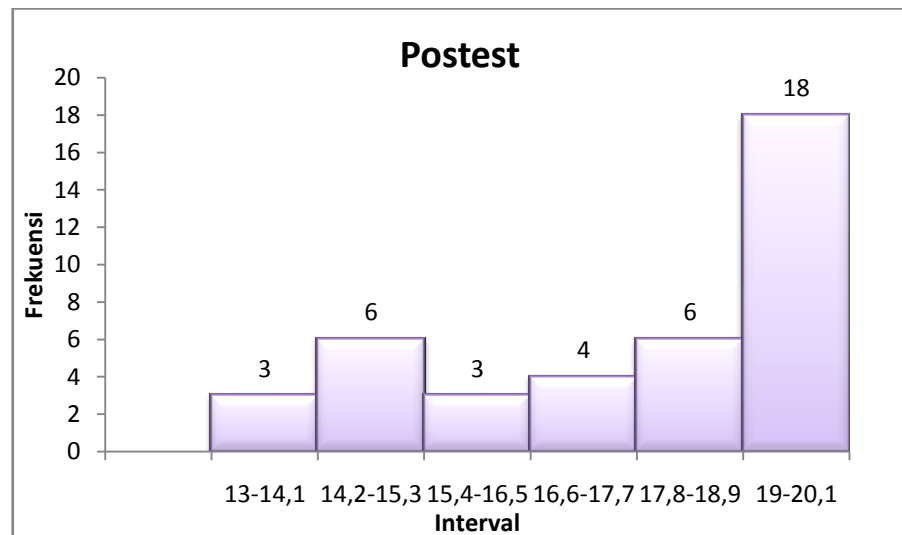
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

No.	Interval	f	f (%)
1	19,0 - 20,1	18	45,0%
2	17,8 - 18,9	6	15,0%
3	16,6 - 17,7	4	10,0%
4	15,4 - 16,5	3	7,5%
5	14,2 - 15,3	6	15,0%
6	13,0 - 14,1	3	7,5%
Jumlah		40	100,0%

Sumber: Data Primer Diolah, 2015

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *posttest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah

Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual di atas dapat digambarkan melalui diagram batang sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, mayoritas frekuensi tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual terletak pada interval 19,0-20,1 sebanyak 18 siswa (45,0%) dan paling sedikit terletak pada interval 13,0-14,1- dan 15,4-16,5 masing-masing sebanyak 3 siswa (7,5%).

Pengkategorian data hasil *posttest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual menggunakan rumus dari Azwar (2011:109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

X : skor hasil *pretest*

M : *mean*

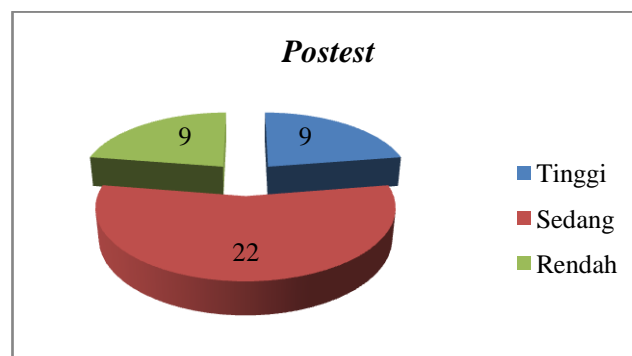
SD : standar deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 17,65 dan standar deviasi sebesar 2,07. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Kategori *Posttest*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 19,72$	9	22,5	Tinggi
2	$15,58 \leq X < 19,72$	22	55,0	Sedang
3	$X < 15,58$	9	22,5	Rendah
Jumlah		40	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 7. *Pie Chart* Hasil Uji Kategorisasi Pada *Posttest*

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil *posttest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar

menggunakan media audiovisual berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa (22,5%), kategori sedang sebanyak 22 siswa (55,0%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 9 siswa (22,5%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual berada dalam kategori sedang (22,5%).

3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan analisis data. Persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas variansi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data pada uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan komputer program *SPSS for windows 13.00* dengan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} (1,96) atau signifikansi lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Berikut adalah hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Z_{hitung}	P (Sig.)	Ket
<i>Pretest</i>	1,306	0,066	Normal
<i>Posttest</i>	1,220	0,102	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada *pretest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dan *posttest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual diketahui bahwa nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} (1,96) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ($p > 0,05$); sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas.

b. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Dalam penelitian ini, tes statistik yang digunakan adalah Uji F. Uji F adalah tes yang dilakukan dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} pada signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan uji homogenitas data dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows 13.0* menunjukkan bahwa $F_h < F_t$ dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; berarti data kedua kelompok tersebut bersifat homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas variansi data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F _h	F _t	P(Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i>	1: 78	0,202	3,963	0,655	Homogen
<i>Post-test</i>					

Dari data di atas menunjukkan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* diketahui nilai F_{hitung} (F_h) lebih kecil dari F_{tabel} (F_t) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), artinya data *pre-* dan *post-test* kedua kelompok tersebut bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “terdapat perbedaan pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran. Bahwa penggunaan media audiovisual lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional”. Untuk pengujian hipotesis, langkah yang dilakukan adalah menganalisis hasil uji-t. Kriteria hipotesis akan diterima apabila harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, dan signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis dalam penelitian ini dapat **diterima**.

Tabel 11. Hasil Uji *Paired Test* (Uji T)

Kelompok	Mean	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	14,65	12,353	2,042	0,000	T _{hitung} > t _{tabel} (signifikan)
<i>Posttest</i>	17,65				

Dari tabel di atas, hasil analisis data diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,353 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 2,042. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($12,353 > 2,042$). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan **diterima**. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

Selanjutnya, untuk melihat keefektifan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata dimana diketahui bahwa nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 14,65 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 17,65. Artinya, media audiovisual lebih efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ($17,65 > 14,65$). Besarnya peningkatan

tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual sebesar 3,00. Artinya media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta Yang Diajar Menggunakan Media Audiovisual

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($12,353 > 2,042$), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Media audiovisual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Media audiovisual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya. Jadi, pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak

seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Pembelajaran menggunakan media audiovisual membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengar dan melakukan demonstrasi. Mampu melatih taraf berpikir anak dari yang konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir yang kompleks dan siswa mampu menghubungkan pesan *visual* dengan pengalaman-pengalamannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ali Mahsun (2010) yang berjudul “Pengaruh penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bercerita di MI Perguruan Mu’allimat Cukir Jombang” pada Program Studi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media audiovisual VCD cerita lebih berpengaruh dibandingkan dengan media konvensional dalam pembelajaran bercerita, (2) terdapat perbedaan kemampuan bercerita siswa laki-laki dan perempuan pada kelompok eksperimen dan kontrol, (3) terdapat interaksi variabel jenis kelamin dengan media yang digunakan.

2. Perbedaan Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Dibanding Menggunakan Metode Konvensional (Ceramah) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta)

Berdasarkan pengujian hipotesis hasil nilai rata-rata diketahui bahwa nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 14,65 dan nilai rata-rata pada *posttest*

sebesar 17,65. Artinya, media audiovisual lebih efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, yang ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ($17,65 > 14,65$). Besarnya peningkatan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual sebesar 3,00. Artinya media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

Keterampilan adalah kesanggupan dimana seseorang dapat melakukan sesuatu dengan kekuatan serta kecakapan yang dimilikinya. Begitu pula dengan keterampilan menyimak cerita. Dalam pembelajaran menyimak cerita guru biasa menggunakan metode konvensional. Metode konvensional adalah pembelajaran yang lebih terpusat pada guru. Akibatnya terjadi praktik belajar pembelajaran yang kurang optimal karena guru membuat siswa pasif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Dalam suatu kelas yang dilaksanakan pembelajaran secara konvensional, guru berperan sebagai pusat dan pengatur kegiatan.

Masalah yang umum timbul dari penerapan metode pembelajaran konvensional yaitu kurang efektif, siswa lebih pasif, dan kemampuan

bekerja sama dari siswa rendah. Oleh karena itu, agar menarik minat siswa dalam menyimak cerita, lebih efektif dengan penggunaan media pembelajaran, yakni media audiovisual. Penggunaan media audiovisual dapat menyajikan objek baik secara audio (suara) dan visual (gambar) sehingga siswa dapat langsung menyerap materi pelajaran. Keefektifan media audiovisual terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa akan terlihat dari selisih nilai pretes (sebelum penggunaan media) dan nilai postes (setelah penggunaan media).

Media audio visual merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita anak. Efektivitas pembelajaran menulis cerita anak melalui penggunaan media audio visual dapat dilihat dari peningkatan kemampuan menulis cerita anak baik dalam tingkat ketuntasan maupun nilai rata-rata kelas.

Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa penggunaan media audiovisual efektif digunakan dalam pengajaran keterampilan menyimak cerita. Selain itu, siswa juga memberikan respon yang lebih baik dalam mengikuti proses belajar mengajar dibandingkan pengajaran tanpa menggunakan media audiovisual.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($12,353 > 2,042$), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).
2. Terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, dimana nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada pada *pretest* ($17,65 > 14,65$) dengan *gain score* (peningkatan) sebesar 3,000. Artinya, penggunaan media audiovisual lebih efektif dibandingkan menggunakan metode konvensional (ceramah) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa disarankan agar dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita berdasarkan materi yang sudah diberikan oleh pihak sekolah maupun sumber belajar lainnya seperti internet, buku, dan sebagainya, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu melanjutkan penggunaan media audiovisual dan mampu memvariasikan media audiovisual dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita sesuai dengan kondisi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran, mengingat pentingnya dan bergunanya media dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran dimasa-masa selanjutnya bisa lebih inovatif dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Abdul Azis. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2002. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: Remaja.
- Abuddin Nata, 2009. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad Rohani HM dan Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Gema Insan Pers.
- Akhadiah, Sabarti dkk. 1991. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta Erlangga.
- Ali Mahsun. 2010. *Pengaruh penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bercerita di MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang*. Thesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Amir Hamzah Sulaiman. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burhan Nurgiyantoro. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Dani Suci Arini. 2011. *Pengaruh Keefektifan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita siswa kelas V SD N Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIP.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
- Desmita, R. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa Sebagai Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Felicia, Cynthia A. 2005. *Developing Character Through Reading Incorporating Character Education into Curriculum*. Mimeograf, EDU.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman, Daniel. 2002. *Working With Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Heinich, Robert, et. Al. 1996. *Instructional media and technologies for learning 5 d)*. New Jersey : Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Herman Harry. 1991. *Animasi*. Yogyakarta: Multi Media Training Center.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kokom Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mukminan. 2009. *Handout Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Di Jurusan Geografi*. Yogyakarta: FISE.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Oemar Hamalik. 1995. *Dasar Motivasi*. Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.

- Poerwadarminta, WJS. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riduwan dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rinanto Andre. 1982. *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanesusius.
- Rini Afiati. 2009. *Efektifitas media komputer dan audio cassette recorder dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Kebondalem Kabupaten Pemalang*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saifuddin Azwar. 2007. *Sikap Manusia. Teori Dan Pengukurannya*. Edisi ke-2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Edisi 11 Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, Conny. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*, Alfabeta. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Departemenan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suwarto dan Slamet. 2007. *Pengaruh Penerapan Kecakapan Hidup Universitas Pendidikan Indonesia*.

- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tarigan, Dj. 1983. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia I Universitas Terbuka*. Jakarta: Depdikbud.
- Thomas, Jerry R and Nelson, Jack K. 2001. *Research Methods in Physical Activity*. United States of America: Human Kinetics Publisher.
- Tompkins, GE & Hoskisson, K. 1991. *Language Art*. New York: Macmillan Publishing Company.

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA SISWA KELAS V SD DI KECAMATAN
PANDAK BANTUL YOGYAKARTA**

PEDOMAN OBSERVASI

1. Situasi dan kondisi sekolah.
2. Situasi dan kondisi siswa.
3. Situasi dan kondisi lingkungan sekolah.
4. Mengamati proses pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta tanpa menggunakan media audiovisual.
5. Mengamati dampak penggunaan media audiovisual pada proses pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta.
6. Mengamati penggunaan media audiovisual pada proses pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta.

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA SISWA KELAS V SD DI KECAMATAN
PANDAK BANTUL YOGYAKARTA**

PEDOMAN WAWANCARA GURU

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Jabatan :
4. Hari, tanggal :

B. Daftar pertanyaan:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual pernah diterapkan di sekolah ini?
2. Jenis media tersebut apa saja?
3. Bagaimanakah respon siswa ketika proses pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media audiovisual?
4. Bagaimanakah respon siswa ketika proses pembelajaran dilakukan menggunakan media audiovisual?
5. Bagaimana proses pembelajaran tanpa menggunakan media?
6. Bagaimana dampak penggunaan media audiovisual terhadap proses pembelajaran siswa?
7. Langkah-langkah apa sajakah yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual?
8. Faktor-faktor apa sajakah yang menghambat dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual?
9. Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA SISWA KELAS V SD DI KECAMATAN
PANDAK BANTUL YOGYAKARTA**

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Jabatan :
4. Hari, tanggal :

B. Daftar pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat adik tentang pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual?
2. Apa sajakah yang adik peroleh melalui pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual?
3. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual lebih menarik?
Mengapa?
4. Bagaimana pendapat adik tentang guru bidang studi bahasa Indonesia?
5. Bagaimana pendapat adik tentang cara Bapak / Ibu mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media audiovisual?
6. Menurut adik apakah pemilihan media tersebut sudah tepat?
7. Kesulitan apa sajakah yang adik temui saat pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual?
8. Bagaimana cara mengatasi kesulitan yang adik hadapi, saran adik seperti apa?

DATA LOKASI PENELITIAN

SD MUHAMMADIYAH TEGALAYANG 1

No.	Nama
1.	Agilmas
2.	Amelia
3.	Annisa
4.	Arya
5.	Asih
6.	Cicilia
7.	Desta
8.	Fadila
9.	Fai
10.	Fairuz
11.	Fara
12.	Fatma
13.	Fauzi
14.	Haliza
15.	Herla
16.	Kanaya
17.	Makmun
18.	Muh. Iksan
19.	M. Zacky
20.	Nur Rahman
21.	Raeykhin
22.	Riski Ferdi
23.	Rizal
24.	Toni
25.	Udin
26.	Wisnu
27.	Yuli
28.	Yoga

SD

MUHAMMADIYAH TEGALAYANG 2

No.	Nama
1.	Akhmad
2.	Andina
3.	Anggi
4.	Anthesa
5.	Bintang
6.	Dika
7.	Fadhalan
8.	Fadhilah
9.	Fahmi
10.	Hartedinur
11.	Helarion
12.	Mashudi
13.	Mei Kusuma
14.	Prayudha
15.	Titik
16.	Vauzia

SD TUNJUNGAN

No.	NAMA
1.	Dani Fahlul Rahman
2.	Ahmat Taufiq Restu Jaya
3.	Feri Triyani
4.	Arvina Kurniasari
5.	Bintang Bangun Budi Susilo
6.	Malika Yesha Maurani
7.	Septira Nisa Andriani
8.	Muhammad Iqbal Prihanto
9.	Wahyu Toyyibah
10.	Satria Krisna Aji
11.	Aida Mahani
12.	Tri Fery Gunawan
13.	Ibnu Adha Salsabilah
14.	Andhana Warih Atibrata
15.	Anata Ramadani

SD GUMULAN

xdeNo.	NAMA
1.	Hidayah Nur Wahid
2.	Mukhlis Fahrudin
3.	Fredian Edwin Pratama
4.	Muhammad Ardiansyah
5.	Tri Hartanto
6.	Rizqi Wijayanto
7.	Azka Intan Firsta
8.	Fadhilah Nuraini Wibawa
9.	Shifa Nabilla Rahmawati
10.	Selvi Catur Anggita
11.	Radite Tejo Kesumo
12.	Dwi Pradana
13.	Loeiz Agun Nandyto
14.	Satria Galih Ramadhoni
15.	Ajeng Dafiq Muslichah
16.	Tri Ambarwati
17.	Feriyah Nanda Kurniawan
18.	Reni Dwi Lestari
19.	Putri Deby Amelia Sari
20.	Putra Brendy Alfana Sari

DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	7
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	14
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	7
18	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
21	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5

22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
24	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	7
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
30	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	14
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,957	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	16,5000	22,581	,784	,954
Butir_2	16,5000	22,581	,784	,954
Butir_3	16,3750	23,984	,626	,956
Butir_4	16,4375	22,448	,945	,951
Butir_5	16,4375	23,609	,597	,956
Butir_6	16,4375	22,448	,945	,951
Butir_7	16,3438	24,362	,603	,956
Butir_8	16,5000	22,710	,749	,954
Butir_9	16,4063	23,991	,541	,957
Butir_10	16,3438	24,362	,603	,956
Butir_11	16,4375	22,448	,945	,951
Butir_12	16,5000	22,065	,924	,951
Butir_13	16,3438	24,362	,603	,956
Butir_14	16,5000	22,065	,924	,951
Butir_15	16,4063	23,991	,541	,957
Butir_16	16,3438	24,362	,603	,956
Butir_17	16,3750	23,984	,626	,956
Butir_18	16,3438	24,362	,603	,956
Butir_19	16,3750	23,984	,626	,956
Butir_20	16,4375	23,609	,597	,956

DATA PENELITIAN
(PRETEST)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13
2	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	11
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
4	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
6	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
7	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
10	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
12	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	15
16	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	12
17	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	13
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16

20	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	14
21	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	11
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
23	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
27	0	0	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
29	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	11
30	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	14
31	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
32	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12
33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
34	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	13
35	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	12
36	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15
37	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
38	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	12
39	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
40	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16

DATA PENELITIAN
(POSTEST)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	15
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	18
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	17
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
16	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
19	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16

20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16	
21	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	15
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
23	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
27	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
29	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14
30	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	14
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
34	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16
35	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	15
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
37	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
38	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
39	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20

RANGKUMAN DATA PENELITIAN

No	PRETEST	POSTEST
1	13	17
2	11	15
3	16	20
4	14	19
5	16	19
6	15	18
7	12	17
8	16	19
9	17	20
10	13	15
11	17	20
12	15	17
13	17	19
14	16	18
15	15	19
16	12	13
17	13	19
18	17	19
19	16	16
20	14	16
21	11	15
22	17	19
23	14	15
24	16	18
25	16	20
26	16	20
27	15	15
28	17	20
29	11	14
30	14	14
31	15	20
32	12	17
33	16	18
34	13	16
35	12	15
36	15	20
37	17	19
38	12	18

39	16	18
40	16	20
MEAN	14,650	17,650
GAIN SCORE	3,000	

HASIL UJI DESKRIPTIF

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	40	40
	Missing	0	0
Mean		14,6500	17,6500
Median		15,0000	18,0000
Mode		16,00	19,00 ^a
Std. Deviation		1,94211	2,06993
Minimum		11,00	13,00
Maximum		17,00	20,00

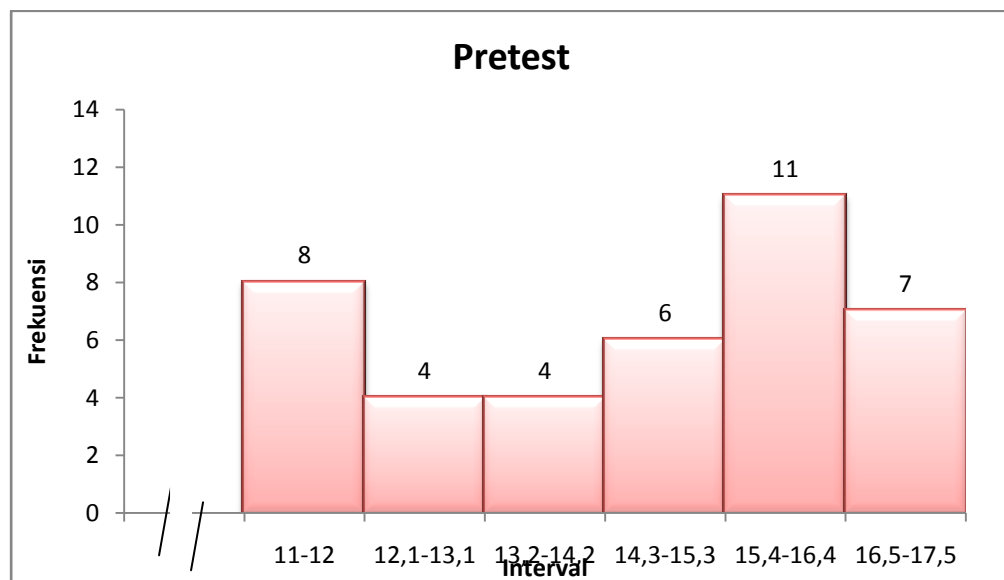
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

PERHITUNGAN KELAS INTERVAL

1. PRETEST

Min	11,0
Max	17,0
R	6,00
N	40
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,286797971
\approx	6
P	1,0000
\approx	1

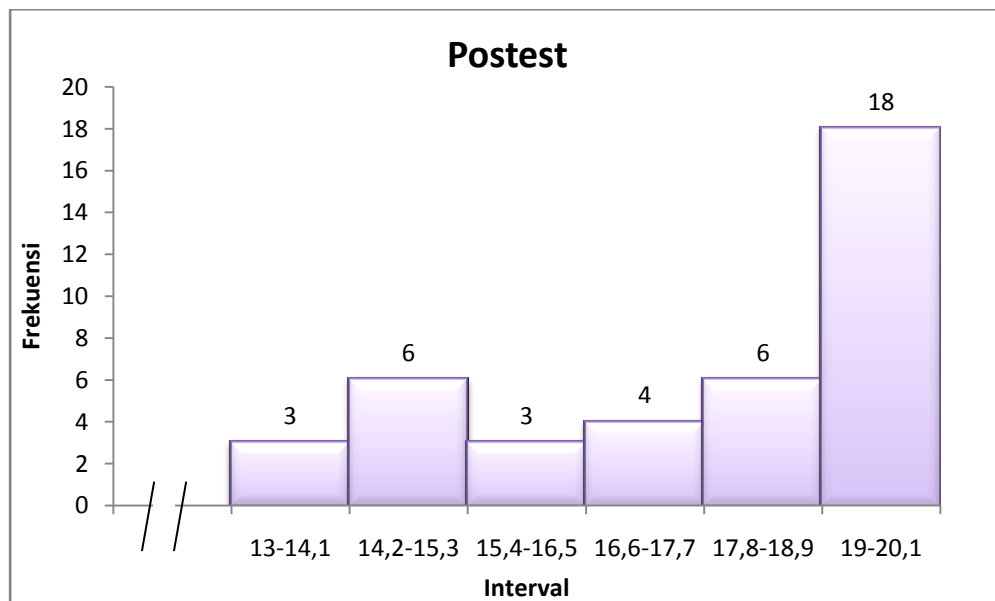
No.	Interval			f	f (%)
1	16,5	-	17,5	7	17,5%
2	15,4	-	16,4	11	27,5%
3	14,3	-	15,3	6	15,0%
4	13,2	-	14,2	4	10,0%
5	12,1	-	13,1	4	10,0%
6	11,0	-	12,0	8	20,0%
Jumlah				40	100,0%



2. POSTEST

Min	13,0
Max	20,0
R	7,00
N	40
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,286797971
\approx	6
P	1,1667
\approx	1,1

No.	Interval			f	f (%)
1	19,0	-	20,1	18	45,0%
2	17,8	-	18,9	6	15,0%
3	16,6	-	17,7	4	10,0%
4	15,4	-	16,5	3	7,5%
5	14,2	-	15,3	6	15,0%
6	13,0	-	14,1	3	7,5%
Jumlah				40	100,0%



RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

PRETEST				
MEAN		=	14,650	
SD		=	1,942	
Tinggi	: $X \geq M + SD$			
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$			
Rendah	: $X < M - SD$			
Kategori		Skor		
Tinggi	:	X	\geq	16,59
Sedang	:	12,71	\leq	X < 16,59
Rendah	:	X	<	12,71

POSTEST				
MEAN		=	17,650	
SD		=	2,070	
Tinggi	: $X \geq M + SD$			
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$			
Rendah	: $X < M - SD$			
Kategori		Skor		
Tinggi	:	X	\geq	19,72
Sedang	:	15,58	\leq	X < 19,72
Rendah	:	X	<	15,58

RANGKUMAN HASIL UJI KATEGORISASI

NO	PRETEST	KTG	POSTEST	KTG
1	13	Sedang	17	Sedang
2	11	Rendah	15	Rendah
3	16	Sedang	20	Tinggi
4	14	Sedang	19	Sedang
5	16	Sedang	19	Sedang
6	15	Sedang	18	Sedang
7	12	Rendah	17	Sedang
8	16	Sedang	19	Sedang
9	17	Tinggi	20	Tinggi
10	13	Sedang	15	Rendah
11	17	Tinggi	20	Tinggi
12	15	Sedang	17	Sedang
13	17	Tinggi	19	Sedang
14	16	Sedang	18	Sedang
15	15	Sedang	19	Sedang
16	12	Rendah	13	Rendah
17	13	Sedang	19	Sedang
18	17	Tinggi	19	Sedang
19	16	Sedang	16	Sedang
20	14	Sedang	16	Sedang
21	11	Rendah	15	Rendah
22	17	Tinggi	19	Sedang
23	14	Sedang	15	Rendah
24	16	Sedang	18	Sedang
25	16	Sedang	20	Tinggi
26	16	Sedang	20	Tinggi
27	15	Sedang	15	Rendah
28	17	Tinggi	20	Tinggi
29	11	Rendah	14	Rendah
30	14	Sedang	14	Rendah
31	15	Sedang	20	Tinggi
32	12	Rendah	17	Sedang
33	16	Sedang	18	Sedang
34	13	Sedang	16	Sedang
35	12	Rendah	15	Rendah
36	15	Sedang	20	Tinggi

37	17	Tinggi	19	Sedang
38	12	Rendah	18	Sedang
39	16	Sedang	18	Sedang
40	16	Sedang	20	Tinggi

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequency Table

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	7	17,5	17,5	17,5
	Sedang	25	62,5	62,5	80,0
	Rendah	8	20,0	20,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	9	22,5	22,5	22,5
	Sedang	22	55,0	55,0	77,5
	Rendah	9	22,5	22,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		40	40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	14,6500	17,6500
	Std. Deviation	1,94211	2,06993
Most Extreme Differences	Absolute	,207	,193
	Positive	,114	,128
	Negative	-,207	-,193
Kolmogorov-Smirnov Z		1,306	1,220
Asymp. Sig. (2-tailed)		,066	,102

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL UJI HOMOGENITAS

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,202	1	78	,655

HASIL UJI *PAIRED T TEST*

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	14,6500	40	1,94211	,30707
	Posttest	17,6500	40	2,06993	,32728

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	40	,709	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3,00000	1,53590	,24285	-3,49120	-2,50880	-12,353	39	,000

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

MODEL *SUBJECT SPECIFIC PEDAGOGY* (SSP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tunjungan, Pandak, Bantul

Kelas/Semester : V/II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal : Sabtu/22 Maret 2014

Keterampilan : Menyimak Cerita

Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator

1. Kognitif

a. Produk

- Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang ditonton, didengarkan (film)

b. Afektif

- Menghargai pendapat teman lain dengan baik.

c. Psikomotor

- Mencatat hal-hal penting.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

Setelah mendengarkan cerita siswa dapat:

- Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang ditonton, didengarkan (film)

E. Materi Pokok Pembelajaran
Cerita Rakyat Anak (Cerita Pendek)

F. Metode Pembelajaran
1. Ceramah Bervariasi
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu (menit)
1.	Kegiatan Awal a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. b. Guru melakukan presensi. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. d. Apersepsi: guru menghubungkan pengetahuan dengan memberikan beberapa pertanyaan sebelum memulai pelajaran.	5
2.	Kegiatan Inti Eksplorasi a. Guru memberikan soal pretest kepada siswa. b. Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita. c. Guru menyiapkan LCD, laptop, dan speaker. d. Siswa menyimak pemutaran film cerita rakyat. Elaborasi a. Siswa mencatat hal-hal yang penting yang ada dalam cerita. b. Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita. Konfirmasi a. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa. b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru.	45
3.	Kegiatan Akhir a. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b. Guru memberikan soal posttest. c. Siswa mengerjakan soal posttest. d. Guru memberikan pesan moral untuk siswa. e. Guru mengucapkan salam.	20

H. Alat dan Sumber Bahan

1. Alat

- a. LCD
- b. Laptop
- c. Speaker
- d. Video CD

2. Sumber Bahan

- a. Silabus KTSP 2006
- b. BSE Bahasa Indonesia kelas 5

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif (Pretest)

a. Teknik Penilaian

Tes uraian

b. Rubrik Penilaian

No	Soal	Skor
1.	Soal ke 1	25
2.	Soal ke 2	25
jumlah		50

Nilai = Jumlah skor x

2. Penilaian Kognitif (Post test)

a. Teknik Penilaian

Tes Pilihan Ganda

b. Rubrik Penilaian

No	Soal	Skor
1.	Soal ke 1	1
2.	Soal ke 2	1
3.	Soal ke 3	1
4.	Soal ke 4	1
5.	Soal ke 5	1
6.	Soal ke 6	1
7.	Soal ke 7	1
8.	Soal ke 8	1
9.	Soal ke 9	1
10.	Soal ke 10	1
11.	Soal ke 11	1
12.	Soal ke 12	1
13.	Soal ke 13	1
14.	Soal ke 14	1
15.	Soal ke 15	1
16.	Soal ke 16	1

Lanjutan Rubrik Penilaian

17.	Soal ke 17	1
18.	Soal ke 18	1
19.	Soal ke 19	1
20.	Soal ke 20	1
Jumlah		20

Nilai = Jumlah Skor x 5

3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria ketuntasan yang harus dicapai siswa minimal ≥ 75

Yogyakarta, 22 Maret 2014

Menyetujui

Guru Kelas V

Paina, S. Pd.Sd

NIP. 19590208 198012 1 003

Menyetujui

Praktikan,

Septiana Utaminingrum

NIM. 08108244083

Mengetahui

Kepala Sekolah

Sri Nuryani Samsiatun M, S. Pd

NIP. 19711221 199606 2 001

Lampiran Materi

“MALIN KUNDANG”

Dahulu kala, hiduplah sebuah keluarga nelayan di pesisir pantai wilayah Sumatra Barat tepatnya di desa air manis. Keluarga tersebut terdiri dari ayah, ibu, dan seorang anak laki-laki yang diberi nama Malin Kundang. Karena kondisi keuangan keluarga yang memprihatinkan, sang ayah memutuskan untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan mengarungi lautan yang luas. Maka tinggallah si Malin dan ibunya di gubug mereka. Seminggu, dua minggu, sebulan, dua bulan bahkan sudah 1 tahun lebih lamanya, ayah Malin tidak juga kembali ke kampung halamannya. Sehingga ibunya harus menggantikan posisi ayah Malin untuk mencari nafkah.

Malin kecil termasuk anak yang cerdas, aktif, dan suka membantu ibunya meski terkadang Malin masih bersikap manja. Suatu hari ketika Malin pergi ke hutan bersama ibunya untuk mencari ranting kayu tiba-tiba Malin bertemu dengan seekor monyet dan burung, mereka bersepakat untuk berteman. Malin memberi nama si monyetnya cerdas dan burungnya si beo. Malin, cerdas, dan beo sering bermain-main bersama. Suatu hari ketika Malin akan membantu ibunya, ia tersandung dan terbentur pelipis kepalanya (kening) terkena batu. Luka tersebut menjadi berbekas di pelipis kepalanya dan tidak bisa hilang.

Setelah beranjak dewasa, Malin kundang merasa kasihan dengan ibunya yang banting tulang mencari nafkah untuk membesarkan dirinya. Ia berpikir untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan harapan nantinya ketika kembali ke kampung halaman, ia sudah menjadi seorang yang kaya raya. Malin tertarik dengan ajakan Rahmat seorang perantau yang dulunya miskin sekarang sudah menjadi saudagar kaya. Malin Kundang mengutarakan maksudnya kepada ibunya. Ibunya semula kurang setuju dengan maksud Malin, tetapi karena ia terus mendesak ibu akhirnya beliau menyetujuinya walau dengan berat hati. Setelah mempersiapkan bekal dan perlengkapan secukupnya, Malin segera menuju ke dermaga dengan diantar oleh ibu, cerdas, dan beo. Malin memutuskan untuk mengajak si beo sedangkan si cerdas menemani ibunya. “Anakku, jika engkau sudah berhasil dan menjadi orang yang berkecukupan, jangan kau lupa dengan ibumu dan kampung halamanmu ini, nak”, ujar ibu Malin sambil berlinang air mata. Kapal yang dinaiki Malin semakin lama semakin jauh dengan diiringi lambaian tangan sang ibu. Selama berada di kapal, Malin banyak belajar tentang ilmu pelayaran pada anak buah kapal yang sudah berpengalaman. Di tengah perjalanan, tiba-tiba kapal yang dinaiki Malin terserang badai laut kapalnya tenggelam, beruntung Malin bisa selamat dan terdampar di sebuah pantai. Malin bertemu dengan saudagar kaya dan putrinya yang cantik, dia diajak bekerja untuk si saudagar kaya tersebut. Pada suatu hari saudagar kaya tersebut jatuh sakit dan meninggal, akhirnya Malin menikah dengan putrinya yang cantik dan mewarisi kekayaan ayahnya. Malin hidup bahagia dengan putri cantik sedangkan ibunya hidup bersusah payah.

Pada suatu ketika Malin dan istrinya melakukan pengiriman barang dengan menaiki kapal besar dan bagus ke suatu desa terpencil yang tak lain adalah kampung halamannya. Setelah sampai di dermaga ia pun turun dari kapalnya. Ibu Malin juga melihatnya, setelah cukup dekat, ibunya melihat bekas luka di pelipis tersebut, semakin yakinlah ibunya bahwa yang ia dekati adalah Malin Kundang. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia mendorong ibunya hingga terjatuh. Ibunya sangat bersedih dan sakit hati karena Malin menjadi sombong dan takabur, dan akhirnya ibunya mengutuk Malin menjadi batu.

➤ Berikut ini unsur-unsur intrinsik cerpen.

1. Tema

Tema adalah gagasan pokok yang mendasari sebuah cerita.

2. Alur (Plot)

Alur adalah jalan cerita sebuah karya sastra. Secara garis besar urutan tahapan alur dalam sebuah cerita antara lain: pengenalan – pemunculan masalah (konflik) – peningkatan masalah – puncak masalah (klimaks) – penurunan masalah (peleraian) – penyelesaian.

3. Latar (setting)

Jika membahas tentang latar atau setting ini berarti menyangkut tentang tempat, waktu, dan suasana dalam sebuah cerita.

4. Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita. Dalam sebuah cerita kita mengenal tokoh baik (protagonis) dan tokoh jahat (antagonis) serta tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan.

5. Penokohan

Penokohan ialah penggambaran watak tokoh yang ada di dalam sebuah cerita.

6. Sudut Pandang (Point of View)

Sudut pandang ini ada berbagai macam. Ada sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

7. Amanat

Amanat ialah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

18. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita “Malin Kundang” adalah
- A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.
 - B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.
 - C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.
 - D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia.
19. Cerita Malin Kundang bertema tentang
- A. Moral
 - B. Ekonomi
 - C. Pendidikan
 - D. Pahlawan
20. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . .
- A. Amanat
 - B. Alur
 - C. Latar
 - D. Tema

Kunci Jawaban (soal pretest dan posttest)

1. C
2. B
3. A
4. D
5. B
6. C
7. A
8. B
9. A
10. D
11. C
12. D
13. C
14. A
15. A
16. B
17. C
18. C
19. A
20. D

DOKUMENTASI







SURAT IJIN PENELITIAN



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN 070/REG/VI/56/3/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **1897/UN34.11/PL/2014**
Tanggal : **3 MARET 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:
Nama : **SEPTIANA UTAMININGRUM** NIP/NIM : **08108244083**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL PADA KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS V SD TUNJUNGAN BANTUL TAHUN PELAJARAN 2013/2014**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **4 MARET 2014 s/d 4 JUNI 2014**

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal **4 MARET 2014**

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan

Ub.

Asisten Administrasi Pembangunan



Heri Susilowati, SH

NIP. 06300120 198503 2 003

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0772 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/56/3/2014
Tanggal : 04 Maret 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Dilzinkan kepada : **SEPTIANA UTAMININGRUM**
Nama : **Fak. Ilmu Pendidikan UNY, Karangmalang Yogyakarta**
P. T / Alamat : **08108244083**
NIP/NIM/No. KTP : **EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL PADA KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS V SD TUNJUNGAN BANTUL TAHUN PELAJARAN 2013/2014**
Tema/Judul Kegiatan : **SD TUNJUNGAN BANTUL**
Lokasi : **05 Maret sd 05 Juni 2014**
Waktu :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 05 Maret 2014



Tembusan disampaikan kepada Yth

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pendidikan Kecamatan Pandak Bantul
5. Ka. SD TUNJUNGAN BANTUL
6. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
7. Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 1897/UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

3 Maret 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah D Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Septiana Utaminingrum
NIM : 08108244083
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : JL. Tohpati no 3A Tamansiswa Mergansan Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Tunjungan, Bantul YK
Subyek : Siswa kelas V SD
Obyek : efektifitas Media audiovisual pada Keterampilan menyimak cerita siswa
Waktu : Maret-Mei 2014
Judul : Efektifitas Media Audiovisual pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Negeri Tunjungan Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta